D&D
Мистический грамуар Йорвинг
DUNGEONS & DRAGONS
Собрание магических школ, путей и архетипов для величайшей ролевой игры в мире.

Вступление

Мистический гримуар Йорвинг, что вы сейчас держите перед собой, представляет из себя сборник разнообразных архетипов, заклинаний и дополнительных материалов (таких как правила группового заклинательства), не охваченных ранее вышедшими правилами.
Используйте его с умом и помните, что попытки собрать неубиваемого персонажа, пользуясь правилами из разных книг, называются манчкинизмом и не только сурово караются общественным порицанием, но и не дадут ни вам, ни вашему Мастеру, ни другим игрокам получить настоящего удовольствия от игры. Создавайте живых героев, героев со слабостями и конфликтами интересов, ведь именно такими интересно играть в ролевой игре!

Класс
Боевой маг

Человек, одетый в блестящие платиновые церемониальные доспехи, едет рядом с отрядом солдат, марширующих с идеальной точностью. Когда он выкрикивает маршевые команды, его люди реагируют почти мгновенно, предвосхищая его приказы. В быстрой последовательности каждый из мужчин протягивает руку к небу и выпускает яркий сгусток пламени, мгновения спустя взрывающийся над головой с оглушительным рокотом. Всадник в доспехах делает несколько заметок, кивает головой, и люди снова начинают свое шествие. Женщина-эльф и двадцать учеников стоят в подобии стрельбища, сооруженном полностью из металла. По ее сигналу они выпускают шквал магических снарядов по группе статуй. Многие полностью промахиваются, в то время как другие лишь слегка задевают цели. Неодобрительно качая головой, эльфийка приказывает ученикам собраться позади нее. Тепло и энергия стекают в ее вытянутую ладонь и летят в направлении целей, взрываясь блестящим огненным шаром, превращая статуи в щебень. Ухмыляясь, она поворачивается и щелкает пальцами, студенты быстро хватают метлы и совки, спеша навести порядок. Тысяча бронированных солдат стоит по стойке смирно в идеальном строю. Перед отрядом, на высоком помосте, полуорк становится на колени перед огневолосой матроной дварфов. Затейливым золотым прутом она похлопывает его по плечу, а затем по другому. После этого он встает, и матрона кладет жезл ему в руку и подает щит, украшенный изображением лошади. Полуорк кланяется и поворачивается к своим товарищам, гул тысячи голосов поднимается в приветствии, принимая своего нового брата.

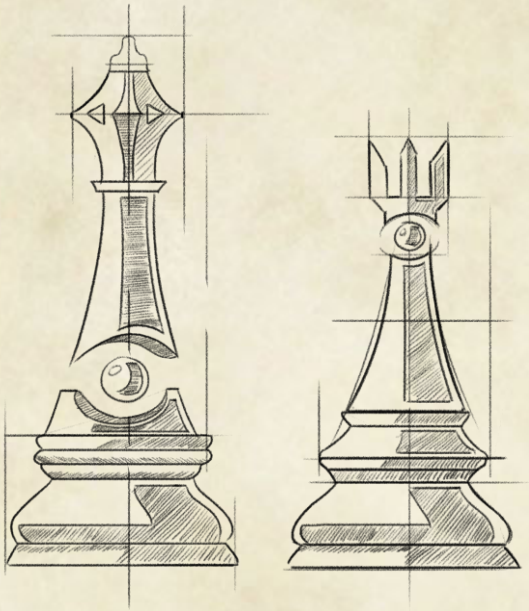
Военные заклинатели

Популярные как наемники во время войны, так и в качестве миротворцев, Боевые маги - это уникальные заклинатели, которые специализируется на использование заклинаний самого низкого уровня - заговоров. Философия боевых магов заключается в том, что обучение позволяет использовать магию на самом низком уровне так же легко, как обычный воин владеет луком, мечом или топором. Когда магия используется таким образом, она не является таинственной, непознаваемой силой, но оружием, владению которым может быть обучен любой, кто обладает способностями. Школа боевых магов, в результате, сумела сформировать армию высокоэффективных, хотя и сравнительно примитивных, заклинателей.

БОЕВОЙ МАГ

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные заговоры	Известные трюки
1	+2	Использование заклинаний, Тайное посвящение, Мистический боевой стиль	3	—
2	+2	Средоточие боевого мага, Трюки боевого мага	3	2
3	+2	Дом Боевых магов	4	2
4	+2	Увеличение характеристик	4	2
5	+3	—	5	4
6	+3	Тактика боевого мага	5	4
7	+3	Умение Дома Боевых магов	6	4
8	+3	Увеличение характеристик	6	4
9	+4	—	7	6
10	+4	Умение Дома Боевых магов	7	6
11	+4	Командирский скакун	8	6
12	+4	Увеличение характеристик	8	6
13	+5	—	9	8
14	+5	Глаз боевого мага	9	8
15	+5	Умение Дома Боевых магов	10	8
16	+5	Увеличение характеристик	10	8
17	+6	—	11	10
18	+6	Умение Дома Боевых магов	11	10
19	+6	Увеличение характеристик	12	10
20	+6	Мастерство боевого мага	12	10

Школа Боевых магов рассматривается с пристальным вниманием (если не откровенной враждебностью) остальным миром из-за их практик и учения. Для тех, кто не обладает магическими способностями, подавляющая сила Школы является постоянной угрозой. Школа сама себе хозяйка и её армия, хотя, конечно, все еще почетная, тем не менее, полностью наемная. Нация, которая нанимает отряды боевых магов в одной войне, может найти их в стане врага в следующей.



С другой стороны, волшебники и чародеи, рассматривают боевых магов как недоразвитых и пошлых, в основном потому, что боевые маги не понимают нюансов магии. Воители не заинтересованы в изучении, они не хотят проникать в мистические тайны, которые смущают умы чистых заклинателей. По этой причине, боевые маги даже представляют угрозу для других заклинателей. Их целеустремленное использование только разрушительного потенциала их магии, и их огромное количество угрожает более редким заклинателям в открытом бою.

Слава и Долг

В то время как правила, традиции и субординация пронизывают Школу, выпускникам предоставляется достаточно свободы для путешествий и приключений. Выпускникам нужно всего лишь выполнить два требования: Во-первых, колледж может один раз в год призвать боевого мага на службу, а во-вторых, боевой маг никогда не должен дискредитировать или опозорить Школу. Те, кто это сделает, вскоре окажутся перед следственной комиссией, и наказания варьируются от плетей и тюремного заключения до исключения из колледжа и даже казни.

Создание Боевого мага

Выбор стать боевым магом не является ни легким, ни случайным. Каждый воин имеет как магические способности, так и формальную военную подготовку, и принял сознательное решение посвятить часть своей жизни Школе. При этом, поскольку Школа принимает почти любого кандидата, который соответствует требованиям обучения, боевые маги могут иметь очень различное происхождение.

Центральное место в характере боевого мага занимает его тайное посвящение. Где ты научился магии? Это врожденное? Вы выросли в ските или монастыре? Ты был учеником настоящего волшебника или алхимика? Почему ты решил отказаться от пути становления настоящим заклинателем?

Хотя естественный выбор, взять предысторию Солдат, почти любой может надеть форму Школы. Возможно, вы были вором или мошенником, который по ошибке украл у члена Дома Ладьи? Может быть, вы были городским стражником или ополченцем, который вступил в контакт со Слоном, Пешкой или Королевой и был поражен их доблестью?

Наконец, определите, к какому Дому принадлежит ваш боевой маг. Уже с первой недели пребывания в Школе, студентам необходимо выбрать Дом, к которому они присоединится, но они считаются учениками, пока не получат свой подкласс дома на третьем уровне. Быть членом Дома боевых магов - это гораздо больше, чем просто выбор специальности, это часть их идентичности. У них будут братья и сестры по всему миру, которые узнают их по знакам, которые они носят, есть рукопожатия, кодовые слова, общий сленг между членами дома, и десятки других традиций, больших и малых.

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ

Вы можете быстро создать боевого мага, следуя этим рекомендациям. Во-первых, Интеллект должен быть самой высокой характеристикой, за ним Телосложение. Сделайте Силу третьей по величине, если вы планируете выбрать дом Коня или Пешки. Выберите заговоры *Леденящее прикосновение*, *Огненный снаряд* и *Волшебная рука*, а также Тайное посвящение Ученик.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Боевые маги обладают следующими классовыми умениями.

ХИТЫ

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень Боевого мага.
Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения.
Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень после первого.

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Лёгкие доспехи
Оружие: Простое оружие
Инструменты: Один ремесленный набор, один музыкальный инструмент
Спасброски: Телосложение, Интеллект
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Атлетика, Акробатика, Анализ, Внимание, Выживание, История, Медицина, Магия, Уход за животными.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- Кожаный доспех, кинжал, любое простое оружие
- а) лёгкий арбалет и 20 болтов или б) короткий лук и 20 стрел
- а) набор исследователя подземелий или б) набор путешественника.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

На 1-м уровне вы изучаете простые, но мощные заклинания, которые используют боевые маги.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний боевого мага. Вы узнаёте дополнительные заговоры боевого мага на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».
Кроме того, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете выбрать один из известных вам заговоров и заменить его другим.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний боевой маг использует Интеллект, так как узнаёт свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний боевого мага, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать магическую фокусировку в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний боевого мага.

ТАЙНОЕ ПОСВЯЩЕНИЕ

Школе боевых магов не важно твое положение в обществе, но обучаться там могут только те, кто имеют некоторые способности к магии. На 1-м уровне выберите, где вы впервые столкнулись с искрой магии:

Ученик. Вы изучили свои заклинания и навыки через обучение и практику, вероятно, в школе или под опекой мастера. У вас есть книга заклинаний, в которой записано два заклинания 1-го уровня по вашему выбору, имеющие ключевое слово «ритуал», из списка заклинаний любого класса. С вашей книгой заклинаний в руке, вы можете использовать выбранные заклинания в качестве ритуалов.

Во время приключений вы можете добавить другие ритуальные заклинания в свою книгу заклинаний. Когда вы найдете такое заклинание, вы можете добавить его в книгу, если уровень заклинания равен или меньше половины вашего уровня боевого мага (округление вниз). Процесс копирования занимает 2 часа и стоит 50 зм (редкие чернила) за каждый уровень заклинания.

Кроме того, вы узнаете заговор *Фокусы* и *Пляшущие огоньки*, которые не учитываются в общем количестве известных заговоров.

Послушник. Вы изучали магию в монастыре, церкви или, возможно, в круге друидов. Вы знаете заговоры Указание, Свет и Священное пламя, которые не учитываются в общем количестве заговоров, которые вы знаете. Также вам известно одно заклинание 1-го уровня Жреца или Друида, которое вы можете использовать без использования ячейки заклинаний. Вы должны сделать короткий или продолжительный отдых, прежде чем сможете снова произнести это заклинание.

Наследник. Вы унаследовали свои силы либо по праву рождения, либо по волшебной случайности. В любом случае, вы менее обучены, чем другие, но магия дается вам с удивительной легкостью. Вы узнаете два дополнительных заговора по вашему выбору из списка заклинаний Чародея, которые не учитываются в общем количестве известных вам заговоров.

Когда вы совершаете критическое попадание в результате броска атаки заклинанием, вы наносите дополнительную кость урона.

МИСТИЧЕСКИЙ БОЕВОЙ СТИЛЬ

Школа боевых магов учит, что магия - самое чистое оружие, и ею можно владеть так же легко, как и любым другим. На 1-м уровне выберите один из следующих стилей боя:

Взрыв. Когда вы применяете заговор боевого мага, вы можете увеличить его урон на один шаг, до максимума к12. Заклинание, которое первоначально наносит 1к12 урона, вместо этого наносит дополнительный урон 1к4 за каждую свою кость. (Прогрессия кости урона выглядит следующим образом: к4 → к6 → к8 → к10 → к12)

Отражение. Когда у вас есть одна свободная рука, и существо поражает вас атакой заклинанием или атакой оружием дальнего боя, вы можете использовать свою реакцию, чтобы добавить свой бонус мастерства к КД, что потенциально может привести к промаху атаки.

Укрепление. Пока вы носите легкую или среднюю броню или находитесь под действием заклинания Доспех мага, вы получаете бонус +1 к КД.

Снайпер. При совершении дальнобойной атаки заклинанием вы получаете бонус +2 к броску атаки.

Сокрушение. Когда вы выбрасываете 1 или 2 на кости урона заговора боевого мага, требующего рукопашной атаки, вы можете перебросить кубик и обязаны использовать новый результат, даже если это опять 1 или 2.

СРЕДОТОЧИЕ БОЕВОГО МАГА

Начиная со 2 уровня, всякий раз, когда вы наносите урон заклинанием боевого мага, вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к этому урону.

ТРЮКИ БОЕВОГО МАГА

На 2 уровне, вы изучаете трюки боевых магов, специальные техники, которые меняют ваш стиль боя, движений и заклинаний. Вы узнаете 2 трюка на 2 уровне, и 2 дополнительных трюка на 5, 9, 13 и 17 уровнях. Кроме того, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить один известный трюк, другим трюком, требованиям которого вы соответствуете.

ДОМ БОЕВЫХ МАГОВ

Школа боевых магов делит своих студентов на отдельные дома, обучая различным навыкам, способностям и методам ведения боя. При достижении 3-го уровня, вы можете выбрать свой Дом из следующих: Пешки, Коня, Слона, Ладьи или Короля. Вы получаете свою первую способность дома на 3 уровне и дополнительную на 7, 10, 15 и 18 уровне.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ТАКТИКА БОЕВОГО МАГА

Начиная с 6 уровня, всякий раз, когда вы или дружественное существо в пределах 10 футов от вас должно сделать спасбросок, существо может использовать ваш модификатор Интеллекта и бонус мастерства спасброска, а не свой собственный бонус к броску. На 18 уровне дальность действия этого эффекта увеличивается до 30 футов.

КОМАНДИРСКИЙ СКАКУН

С 11 уровня, вам предоставляется доступ к магической конюшне боевых магов. Вы изучаете заклинание *Поиск скакуна*, и вы можете использовать его без траты ячеек.

ГЛАЗ БОЕВОГО МАГА

На 14 уровне вы можете использовать *Обнаружение магии* без траты ячеек.

МАСТЕРСТВО БОЕВОГО МАГА

На 20 уровне вы достигнете вершины своих навыков боевой магии. Всякий раз, когда вы применяете заговор боевого мага, вы можете бонусным действием применить ещё один.

ДОМА БОЕВЫХ МАГОВ

В пределах школы военные подразделения разделены на отдельные дома, каждый из которых подчеркивает различный подход к бою.

ДОМ СЛОНА

Дом Слона фокусируется исключительно на заклинаниях, расширяя границы боевых магов до более сложной магии.

Заклинания дома Слона

Уровень	Известные заклинания	– Ячейки заклинаний –			
		1	2	3	4
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

ЧТЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

На 3 уровне вы получаете возможность использовать более мощные заклинания.

Ячейки заклинаний. Таблица заклинаний Слона показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Известные заклинания 1-го уровня или выше. Вы знаете три заклинания из списка волшебника 1-го уровня по вашему выбору, два из которых вы должны выбрать из заклинаний Воплощения и Вызова.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Таблица заклинаний Слона показывает количество известных заклинаний 1-го уровня и выше. Изучаемые заклинания должны принадлежать к школам Воплощения и Вызова, за исключением заклинаний получаемых на 8 и 14-м уровне, и иметь уровень, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Каждый раз, получая уровень в этом классе, вы можете заменить одно из заклинаний волшебника, известное вам, другим, на ваш выбор. Новое заклинание должно быть из списка доступных волшебнику, у вас должны быть ячейки соответствующего уровня, и заклинание должно принадлежать школам Воплощения или Вызова, кроме случаев, когда вы заменяете заклинания, полученные на 8 и 14 уровнях.

ТАЙНОЕ УЧЕНИЕ

На 3 уровне вы можете выбрать любые два навыка: Магия, История, Медицина, Анализ и Религия. Вы получаете владение этим навыком, если у вас его не было раньше, или удваиваете свой бонус мастерства, если у вас уже есть владение им.

МИСТИЧЕСКИЙ СТРАЖ

На 7-м уровне вы изучаете заклинание *Поиск фамильяра* и можете использовать его как ритуал. Заклинание не учитывается в количестве известных заклинаний. Кроме того, вы можете выбрать одну из следующих специальных форм: бес, псевдодракон, мерцающий пёс или волк.

Кроме того, когда вы выполняете действие Атака, вы можете отказаться от одной из ваших собственных атак, чтобы позволить вашему фамильяру сделать одну собственную атаку.

ОСАДНОЕ ЗАКЛИНАТЕЛЬСТВО

На 10 уровне, один раз за ход, когда вы наносите урон существу или предмету с помощью заклинания боевого мага, вы наносите дополнительно 1к8 силового урона.

Кроме того, когда вы применяете заклинание боевого мага в свой ход, радиус действия которого превышает 5 футов, вы можете бонусным действием утроить этот радиус.

МАГИЧЕСКАЯ КОРРЕКТИРОВКА

Начиная с 15 уровня, когда вы применяете заклинание боевого мага, которое воздействует на других существ, которых вы видите, вы можете выбрать их количество, равное вашему модификатору Интеллекта. Выбранные существа автоматически преуспевают в своих спасбросках против заклинания, и они не получают урона, если обычно получают половину урона при успешном спасброске.

МАГИЧЕСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

На 18 уровне вы изучаете мощный магический трюк. Выберите заклинание волшебника 1-го уровня, которое вы знаете. Вы можете накладывать это заклинание на самом низком уровне, не тратя ячеек.

ДОМ КОРОЛЯ

Дом Короля обучает лейтенантов и генералов армии боевых магов, специализирующихся на тактике и стратегии.

Бонусное владение

На 3 уровне вы получаете владение средней бронёй, щитами и длинными копьями.

Арканический манёвр

На 3 уровне вы изучаете маневры, использующие специальные кости, называемые костями маневров.

Манёвры. Вы изучаете три манёвра на ваш выбор. Они описаны в разделе «манёвры», расположенном ниже. Если манёвр наносит дополнительный урон, вы должны выбрать его тип из: кислота, холод, огонь или электричество.

Вы изучаете два дополнительных манёвра при достижении 7, 10 и 15 уровней. Каждый раз, по завершении длительного отыдыха, вы можете также заменить один из известных вам манёвров на другой.

Кости манёвров. У вас есть четыре кости маневров. Это кости к8. Кости манёвров тратятся при использовании. Вы восполняете все потраченные кости после короткого отдыха. Вы получаете ещё по одной кости манёвров на 7 и 15 уровнях.

Спасброски. Когда маневр требует спасброска, чтобы противостоять эффектам маневра, используйте Сл заклинаний.

Вдумчивый советник

На 3 уровне вы можете использовать модификатор Интеллекта вместо Харизмы, когда совершаете проверки Обмана, Запугивания и Убеждения.

Вести с фронта

Начиная с 7 уровня, ни вы, ни любой из союзников в пределах 100 футов, которые могут видеть вас, не подвержены влиянию труднопроходимой местности.

Мастерские манёвры

На 10 уровне ваши кости манёвров превращаются в к10. На 18 уровне они превращаются в к12.

Неумолимый

Начиная с 15 уровня, когда вы бросаете инициативу и у вас нет костей маневров, вы получаете 1 такую кость.

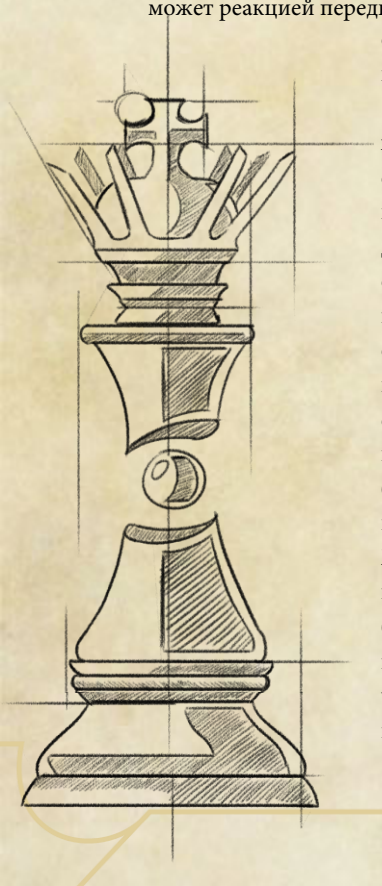
МАНЁВРЫ ДОМА КОРОЛЯ

Манёвры представлены в алфавитном порядке.

Безупречная тактика. В свой ход вы можете использовать бонусное действие и потратить одну кость маневров, чтобы укрепить решимость одного из ваших союзников. Когда вы делаете это, выберите дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо получает временные очки жизни, равные броску кубика мастерства + вашему модификатору Интеллекта.

Гамбит королевы. Когда другое существо наносит вам урон в ближнем или дальнем бою, вы можете использовать свою реакцию и потратить одну кость мастерства, чтобы применить заговор, нацеленный на это существо.

Королевский приказ. Когда вы поражаете существо атакой заклинанием, вы можете потратить одну кость манёвров, чтобы сместить одного союзника в более выгодную позицию. Вы добавляете кость манёвров к броску урона атаки, и выбираете дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо может реакцией передвинуться до половины своей скорости, не провоцируя атаки по возможности от цели вашей атаки.



Мат. Бонусным действием в свой ход, вы можете направить удар одного из ваших союзников. Когда вы делаете это, выберите дружественное существо, которое сможет вас видеть или слышать, и потратьте одну кость манёвров. Это существо может немедленно использовать свою реакцию, чтобы совершить одну атаку оружием или наложить заговор, требующий броска атаки, добавив кость маневра к броску урона этой атаки.

Магический рипост. Когда существо промахивается по вам атакой ближнего боя, вы можете реакцией потратить одну кость маневров, чтобы сотворить заговор, нацеленный на это существо.

Отвлекающий взрыв. Когда вы поражаете существо атакой заклинанием, вы можете потратить одну кость манёвров, чтобы отвлечь существо, давая вашим союзникам преимущество. Вы добавляете кость мастерства к броску урона атаки. Следующий бросок атаки против цели, кроме вашего, имеет преимущество, если атака совершена до начала вашего следующего хода.

Открывающий ход. Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, вы можете потратить кость манёвров, чтобы удвоить скорость вашего движения до начала вашего следующего хода.

Парирование. Когда другое существо наносит вам урон оружием ближнего боя или атакой заклинанием, вы можете использовать свою реакцию и потратить одну кость маневров, чтобы уменьшить урон на число, которое вы получите на кости манёвров + ваш модификатор Интеллекта.

Пат. Когда вы поражаете существо оружием ближнего боя или заклинанием, вы можете потратить кость манёвров, чтобы попытаться схватить его с помощью магической энергии. Добавьте кость маневров к проверке захвата: при успехе, вы и ваша цель схвачены до тех пор, пока вы не закончите захват или существо не освободится.

Приманка. Когда вы попадаете атакой оружием или заклинанием, вы можете потратить одну кость манёвров и использовать бонусное действие, чтобы телепортировать себя (и свое верховое животное, если применимо) на половину скорости вашего движения от существа, которое вы ударили.

Сдерживающая атака. Когда вы попадаете по существу атакой заклинанием, вы можете потратить одну кость маневров, чтобы удержать это существо на месте. Цель должна пройти спасбросок Силы или быть опутанной до начала вашего следующего хода.

Точность. Когда вы делаете бросок атаки заклинанием против существа, вы можете потратить одну кость маневров, чтобы добавить ее к броску. Вы можете использовать этот маневр до или после броска атаки, но до применения любых эффектов атаки.

Финт. Вы можете потратить одну кость манёвров и использовать бонусное действие, чтобы обмануть одно выбранное существо в пределах 5 футов от вас. У вас есть преимущество при следующем броске атаки против этого существа. Если эта атака попадет, добавьте кость манёвров к броску урона атаки.

Шах. Когда вы попадаете по существу заклинанием, вы можете потратить одну кость манёвров, чтобы заставить это существо отойти от вас. Вы добавляете кость манёвров к броску урона атаки, и цель должна сделать спасбросок Харизмы. При провале цель должна немедленно использовать свою реакцию, если она доступна, чтобы двигаться на половину своей скорости прямо от вас.

ДОМ КОНЯ

У дома Коня есть долгая и славная традиция слияния рукопашного боя с простым заклинаниями боевого мага.

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На 3 уровне вы получаете владение средними доспехами, щитами и воинским оружием.

ОРУЖЕЙНАЯ ПАЛАТА

На 3-м уровне вы получаете доступ к арсеналу дома Коня, межпространственному хранилищу оружия Дома. Вы можете использовать свое бонусное действие, чтобы вызвать простое или боевое оружие по вашему выбору из арсенала в пустую руку. Любое оружие, вызванное из арсенала, считается магическим для преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам. Оружие, требующее боеприпасов, вызывается с колчаном или футляром и 50 единицами соответствующих боеприпасов.

Оружие, вызванное из арсенала, исчезает, если оно находится на расстоянии более 5 футов от вас в течение 1 минуты, а боеприпасы исчезают сразу после их использования. Оно также исчезает, если вы вызываете новое оружие, если вы используете действие, чтобы вернуть оружие, или умрёте.

Вы можете хранить личное магическое оружие в арсенале, доступном только вам, выполняя специальный ритуал во время короткого или длительного отдыха, пока вы держите оружие. Затем вы можете внести оружие в арсенал и вызвать его обратно в любое время после этого. Оружие вынимается из хранилища, если вы умрёте, выполните 1-часовой ритуал с другим оружием или если вы используете 1-часовой ритуал, чтобы разорвать свою связь с ним.

ШКВАЛ КОНЯ

Начиная с 7 уровня, когда вы используете действие для сотворения заговора, вы можете бонусным действием совершить сделать одну атаку своим оружием из арсенала.

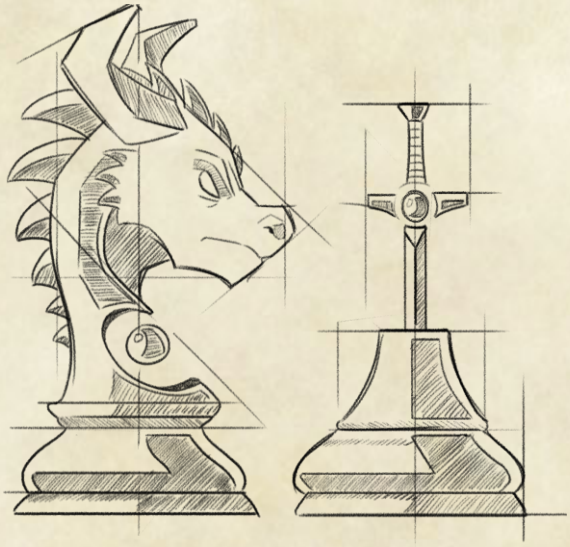
БОЕВОЙ СТИЛЬ

На 10 уровне выберите боевой стиль, соответствующий вашей специализации. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля более одного раза.

Дуэлянт. Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Сражение большим оружием. Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат, даже если снова выпало «1» или «2». Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

Сражение двумя оружиями. Если вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете добавить модификатор



характеристики к урону от второй атаки.

Сражение метательным оружием. Вы можете обнажить оружие со свойством «метательное» частью действия атаки, которое вы совершаете этим оружием. Также, когда вы попадаете по существу, используя метательное оружие, вы получаете бонус +1 к урону.

ХОД КОНЁМ

На 15 уровне вы можете потратить всё своё движение, чтобы телепортироваться до половины своей скорости.

УДАР МАСТЕРА

На 18 уровне вы учитесь наполнять своё оружие энергией. Когда вы оканчиваете короткий или продолжительный отдых, выберите холод, огонь или электричество. Атаки, которые вы совершаете с помощью рукопашного оружия, наносят дополнительные 1к6 урона выбранного типа. В свою очередь, когда вы используете свое действие, чтобы наложить заговор боевого мага, вы можете использовать бонусное действие, чтобы изменить свой бонусный тип урона на тот же тип урона, что и этот заговор.

ДОМ ПЕШКИ

Дом пешек обучает войска для передовой и формирует оборонительные силы армии Школы.

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На 3 уровне вы получаете владение средними и тяжёлыми доспехами, а также щитами.

ОБОРОНА КРЕПОСТИ

Начиная с 3 уровня, вы можете действием в свой ход вызвать силовую стену. Выберите место в пределах 15 футов от вас. Начиная с этой точки, появляется ряд полупрозрачных силовых панелей, их количество равно вашему модификатору интеллекта, которые соединяются, образуя одну сплошную стену. Каждая панель имеет 150 см в ширину, 120 см в высоту, 6 мм в толщину и достаточно высока, чтобы обеспечить укрытие на ½ для любого существа за ней. Существа не могут пройти сквозь стену, но могут перепрыгнуть через неё. Стена сохраняется в течение 1 минуты или до тех пор, пока вы не рассеете ее. После того, как вы используете эту способность, вы должны

совершить короткий отдых, прежде чем вы сможете снова использовать её.

Ваша стена улучшается по мере того, как вы набираете уровни, как показано ниже:

- На 7 уровне существа, укрывшиеся за вашей стеной, невосприимчивы к эффектам, которые принуждают к движению против их воли.
- На 10 уровне ваша стена достаточно велика, чтобы обеспечить укрытие на ¾.
- На 15 уровне вы получаете дополнительное применение этой способности между отдыхами.
- На 18 уровне дальность расстановки и количество панелей удваиваются (30 футов и количество равно удвоенному модификатору Интеллекта).

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ В ЗАЩИТЕ

Начиная с 7 уровня, вы можете выполнять соматические компоненты заклинания, даже если у вас есть оружие или щит в одной или обеих руках, а когда существо провоцирует атаку по возможности, вы можете использовать заговор, нацеленный только на это существо.

БОЕВОЙ СТИЛЬ

На 10 уровне выберите боевой стиль, соответствующий вашей специализации. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля более одного раза.

Защита. Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

Оборона. Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

Перехват. Когда существо, которое вы можете видеть, попадает по цели атакой в пределах 5 футов от вас, вы можете использовать реакцию и снизить полученный целью урон на 1к10 + ваш бонус мастерства (до минимума в 0 урона). Чтобы совершить это действие, вы должны держать в руках щит, простое или военное оружие.

НА ПРОХОДЕ

Начиная с 15 уровня, когда вы совершаете действие Атака или используете заговор, который требует рукопашной атаки, вы можете бонусным действием толкнуть вашу цель. Если вы передвигаетесь по крайней мере на 10 футов по прямой линии непосредственно перед выполнением этой атаки, вы получаете преимущество при проверке Атлетики для этого толчка.

ЗАЩИТА ЗАМКА

На 18 уровне вы научитесь вызывать более сильные и впечатляющие стены. Вы изучаете заклинания *Стена огня, Стена силы, Стена льда* и *Стена камня* и можете использовать каждое из них один один раз, не используя ячейку заклинаний. После того, как вы произнесете одно из этих заклинаний, вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем сможете произнести его снова.

ДОМ ЛАДЬИ

Дом Ладьи обучает шпионов, убийц и секретных агентов, необходимых для эффективного управления армией.

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На 3 уровне вы получаете владение коротким луком, коротким мечом, кнутом, рапирой, ручным арбалетом, воровскими инструментами и навыком Скрытность.

УДАР ЛАДЬИ

Начиная с 3о уровня, один раз за ход, вы можете нанести дополнительный урон 1к4 одному существу, которого вы поразили атакой, если у вас есть преимущество в броске атаки. Атака должна использовать фехтовальное или дальнобойное оружие, или заговор боевого мага.

Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у вас не должно быть помехи для броска атаки.

Количество костей дополнительного урона увеличивается по мере того, как вы набираете уровни в этом классе, как показано в таблице Ударов Ладьи. На 10 уровне вы можете нанести урон холодом, огнем или электричеством, а на 15 уровне вы можете нанести урон силовым полем.

Удар Ладьи

Уровень	Кости урона
3	1к4
7	2к4
10	3к4
15	4к4
18	5к4

ХОД ЛАДЬИ

На 7 уровне вы можете использовать Рывок или Засаду бонусным действием.

ДОНЕСЕНИЕ

На 10 уровне вы получаете заговор *Сообщение*, если у вас его ещё не было и его дальность составляет 300 футов. Когда вы используете этот заговор, вы можете нацелиться на существо, которое вы знаете, но не можете видеть, независимо от расстояния, при условии, что существо находится на то же плане, что и вы, и у вас есть его личный предмет (например, символ, личный знак или письмо).

ПАРУС ЛАДЬИ

На 15 уровне вы получаете возможность летать с нормальной скоростью движения. Вы должны начать и закончить своё движение на твёрдой поверхности, иначе вы упадёте.

РЫВОК ЛАДЬИ

На 18 уровне вы можете исчезнуть с глаз врага, и появляясь позади него, нанести удар туда, где он наиболее уязвим. Действием вы можете телепортироваться к существу, находящемуся в пределах 100 футов, и совершить одиночную рукопашную атаку оружием или заклинанием (только заговором). Вы получаете преимущество на этот бросок атаки.

После того, как вы используете эту способность, вы должны провести короткий отдых, прежде чем вы сможете использовать её снова.

ТРЮКИ БОЕВЫХ МАГОВ

Если трюк имеет требования, вы должны выполнить их, чтобы изучить его. Вы можете узнать трюк сразу же, как только выполните все необходимые требования. Указанный в требованиях уровень относится к уровню боевого мага, а не персонажа.

Мудрость Слона

Условие: Дом Слона

Выберите один из следующих типов урона: кислота, холод, огонь, молния, яд, излучение или некротический. Вы можете заменить тип урона ваших рукопашных атак или используемого заговора боевого мага на выбранный тип урона. Вы можете выучить этот трюк несколько раз, каждый раз выбирая новый тип урона.

Ослепительный свет

Условие: заговор Свет

Когда вы используете *Свет*, нацеливаясь на объект, который вы держите, вы можете направить вспышку на существо в пределах 10 футов от вас, которое должно сделать спасбросок Телосложения. При провале оно ослеплено до начала вашего следующего хода. После того, как существо провалило спасбросок против этой способности, оно имеет преимущество на все последующие спасброски против неё в течение 24 часов.

Заряженный клинок

Условие: заговор Дубинка

Когда вы используете *Дубинку*, вы можете выбрать целью любое оружие. Если урон оружия уже был 1к8 или больше, его урон или кости остаются прежними, но оружие наносит дополнительно 1к4 урона.

Плащ из парусины

Условие: Дом Ладьи

Не используя броню или щит, вы можете считать свой КД по формуле: 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш модификатор Интеллекта.

Зов командира

Условие: Дом Короля

Вы можете применить заклинание *Приказ* без траты ячеек. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта. Вы восстанавливаете все применения после продолжительного отдыха.

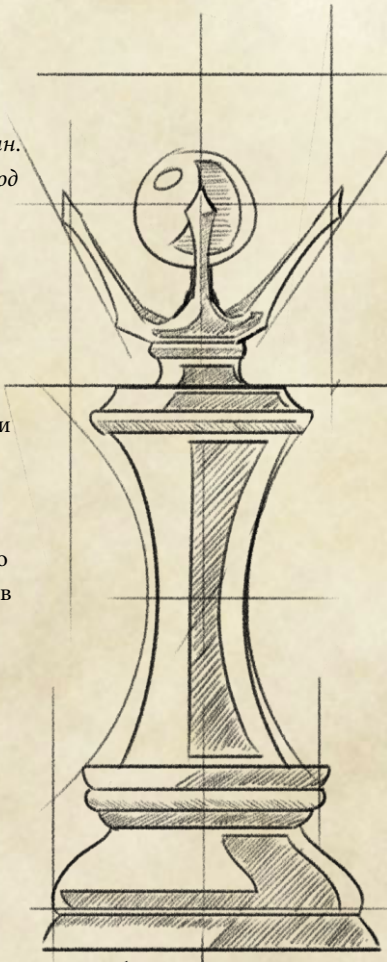
Расширенный диапазон

Когда вы применяете заговор боевого мага, требующий дальнобойной атаки, радиус его действия удваивается.

Полевой медик

Условие: Дом Слона

Вы изучаете заговор *Уход за умирающим* и заклинание *Лечение ран*. Кроме того, когда вы используете *Уход за умирающим* на умирающее существо, у которого 0 хитов, цель излечивает 1 хит и на 1 минуту получает временные хиты, равные вашему уровню. Каждое существо может восстановить таким образом хиты лишь один раз между длинными отдыхами.



Гибкий диапазон

Когда вы применяете заговор боевого мага, требующий атаки дальнего боя в ближнем бою, у вас нет помехи на бросок атаки. Кроме того, когда вы накладываете заговор боевого мага, требующий атаки ближнего боя, вы можете вместо этого сделать дальнойную атаку с дальностью 30 футов.

Опека всадника

Условие: Дом Коня

Вы можете использовать бонусное действие, чтобы получить сопротивление к одному типу немагического урона по своему выбору (дробящему, колющему или рубящему) до начала вашего следующего хода.

Магическая броня

Вы можете использовать заклинание *Доспехи мага* без траты ячейки заклинаний.

Магический атлетизм

Условие: заговоры Быстрый шаг и Пружинный шаг

Когда вы применяете *Быстрый шаг*, ваша скорость увеличивается на 20 футов вместо 10 футов. Когда вы применяете *Пружинный шаг*, ваша дистанция прыжка увеличивается на 30 футов вместо 10 футов. Когда вы применяете один из этих заговоров, вы можете использовать действие, чтобы применить второй.

Штурм Пешки

Условие: Дом Пешек

Ваша скорость движения увеличивается на 10 футов. Кроме того, во время первого раунда боя ваша скорость передвижения удваивается.

Стреляющий фантомный крюк

Условие: заговор Фантомный крюк

Вы можете использовать *Фантомный крюк* бонусным

действием. Если вы это сделаете, то его дальность уменьшится до 60 футов. Кроме того, существа и объекты, пораженные вашим фантомным крюком, получают урон силовым полем 1к6.

Отбойный заговор

Условие: 5 уровень, заговор Силовой дротик или Мистический клинок

Когда заговором боевого мага вы наносите существу урон силовым полем, вы можете оттолкнуть существо на расстояние до 10 футов от вас по прямой линии.

Гудящий заговор

Условие: 5 уровень, заговор Громовой клинок

Один раз за ход, когда заговором боевого мага вы наносите существу урон звуком, вы можете заставить это существо пройти спасбросок Силы или быть сбитым с ног.

Каустический заговор

Условие: 5 уровень, заговор Брызги кислоты

Когда заговором боевого мага вы наносите существу урон кислотой, это существо должно пройти спасбросок Ловкости или получить половину полученного урона в начале своего следующего хода. Существо может быть затронуто этой способностью только один раз за ход.

Наэлектризованный заговор

Условие: 5 уровень, заговоры Электрошок или Штормовое лезвие

Когда заговором боевого мага вы наносите существу урон электричеством, вы можете заставить это существо пройти спасбросок Телосложения или быть оглушённым до начала вашего следующего хода. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта. Вы восстанавливаете все применения способности после продолжительного отдыха.

Энтропический заговор

Условие: 5 уровень, заговор Леденящее касание

Когда вы наносите существу некротический урон заговором боевого мага, оно должно сделать спасбросок Телосложения или получить один уровень истощения. После воздействия этой способности, существо становится невосприимчиво к этому эффекту, пока оно не окончит длительный отдых.

Взрывной заговор

Условие: 5 уровень, заговор Огненный снаряд или Раскаленное лезвие

Когда заговором боевого мага вы наносите существу урон огнём, каждое существо, в пределах 5 футов от цели, кроме вас, должно сделать спасбросок Ловкости или получить половину нанесенного урона. Существо, находящееся в зоне более чем одной взрывной волны, поражается только один раз. Существо может быть затронуто этой способностью только один раз за ход.

Охлаждающий заговор

Условие: 5 уровень, заговор Ледяной клинок или Луч холода

Когда заговором боевого мага вы наносите существу урон холодом, это существо должно сделать спасбросок Телосложения, при провале оно не может сделать более одной атаки ближнего или дальнего боя до начала вашего следующего хода. Существо может быть затронуто этой способностью только один раз за ход.

Улучшенная боевая подготовка

Условие: 5 уровень, дом Короля или дом Коня, или дом Пешки

Когда вы совершаете действие атаки в свой ход, вы можете атаковать дважды.

Мастер мистического оружия

Условие: 5 уровень, заговоры Магические кинжалы и Мистический клинок

Когда вы используете свое действие, чтобы бросить оружие, вызванное *Магическими кинжалами*, вы можете использовать свое бонусное действие, чтобы бросить один дополнительный кинжал. Кроме того, *Мистический клинок* получает свойство досягаемость.

Смена фигуры

Условие: 5 уровень, дом Пешки

Когда вы изучаете этот трюк, выберите другой дом боевых магов. Вы можете изучать трюки, доступные новому дому в дополнение к своим обычным.

Подвижность Ладьи

Условие: 5 уровень, дом Ладьи

Ваша базовая скорость движения увеличивается на 10 футов, и вы получаете скорость лазанья, равную вашей нормальной скорости движения.

Выборочный огонь

Условие: 5 уровень

Когда вы применяете заговор боевого мага, который требует броска атаки, вы можете выбрать несколько целей и сделать бросок атаки против каждой из них. Вы можете нацелиться на количество существ, равное количеству костей урона, которые наносит заговор, и разделить ваши кубики урона между этими целями, как минимум, по 1 кости урона на цель. Например, *огненный снаряд* наносит урон 3к10. Вы можете выбрать целями до трёх существ и нанести 1к10 урона каждому существу, или вы можете нацелиться на двух существ, нанося 1к10 урона одному и 2к10 другому, или выбрать одно существо как обычно.

Искусная рука

Условие: 5 уровень, заговор Волшебная рука

Когда вы применяете *Волшебную руку*, вы можете использовать ее чтобы владеть оружием. Рука может держать любое оружие, которым вы владеете и не имеет свойства Тяжелое. У вас должно быть столько свободных рук, сколько обычно требуется для владения этим оружием, иначе оружие падает на землю. Пока вы не прикажите оружию руке двигаться или атаковать, оружие парит и на месте.
Когда вы выполняете действие атаки в свой ход, вы можете отказаться от одной из своих собственных атак, чтобы позволить руке атаковать цель в пределах ее досягаемости. Вы используете свой модификатор интеллекта, а не силу или ловкость, для атаки и нанесения урона этим оружием. Если вы откажетесь от всех ваших атак, вы можете использовать свое бонусное действие, чтобы сделать одну дополнительную атаку рукой.
В свою ход вы можете переместить руку на 30 футов без использования действия, в пределах действия заклинания.

Ядовитый заговор

Условие: 5 уровень, заговор Ядовитые брызги.

Когда вы наносите существу урон ядом заговором боевого мага, вы можете заставить это существо пройти спасбросок Телосложения или стать отравленным до начала вашего следующего хода. Вы можете использовать эту способность несколько раз, равное вашему модификатору интеллекта. Вы восстанавливаете все применения способности после продолжительного отдыха.

Ход Слоном

Условие: 10 уровень, дом Слона

Вы можете использовать Отход бонусным действием. Если же вы выполняете Отход действием, ваша скорость движения удваивается.

Рокировка

Условие: 10 уровень, дом Ладьи

Действия вы волшебным образом меняетесь местами с готовым маленьким или средним существом, которое находится в пределах 100 футов от вас, каждый из вас исчезает в небольшом вихре, прежде чем появиться на предыдущем месте другого.

Шквал кинжалов

Условие: 10 уровень, заговор Магические кинжалы

Когда вы используете действие, чтобы бросить оружие, вызванное *Магическими кинжалами*, вы можете бросить дополнительный кинжал.

Щит всадника

Условие: 10 уровень, дом Коня, заговор Силовой баклер

Силовой баклер добавляет +3 к вашему КД, вместо +2.

Жертва Пешки

Условие: 10 уровень, дом Пешки

Когда дружественное существо в радиусе 30 футов от вас поражается атакой ближнего или дальнего боя, вы можете реакцией переместиться к этому существу и стать целью атаки, потенциально вызывая её промах. После того, как вы используете этот трюк, вы должны провести короткий отдых, прежде чем вы сможете применить его вновь.

Королевское обвинение

Условие: 10 уровень, дом Короля

Действием вы можете двигаться со скоростью, в три раза превышающей вашу скорость движения, к существу, которое вы можете видеть, и вы можете сделать одну атаку или применить заговор боевого мага, требующий рукопашной атаки, против него. Вы можете выполнить это действие находясь на скакуне.

Безошибочный удар

Условие: 10 уровень, заговор Меткий удар

Когда вы применяете *Меткий удар*, вы можете сконцентрироваться на нём в течение нескольких раундов, равных вашему модификатору Интеллекта, получая преимущество на первом броске атаки каждый раунд.

Глава 2: Боевые маги в мире

Хотя почти все официальные магические традиции, распространенные по миру, могут похвастаться неким высшим учебным заведением, нет ни одного столь уникального и известного, как Гора Кэмберли, родина колледжа боевых магов. Построенная на вершине широкого плато, гора Кэмберли первоначально служила более традиционными военными казармами и тренировочным полигоном, и притом весьма уважаемым: в течение не менее десяти поколений неизменно выпуская лучших и самых опытных солдат, которых когда-либо видел мир. Не простые бойцы или наёмники, нет, офицеры Кэмберли стали воплощением идеалов честного боя, отточенной тактики и умелого ведения войны. В отличие от других военных школ того времени, Кэмберли был уникален тем, что ни пол, ни социальный класс, ни раса, ни нация происхождения не считались барьером для поступления; рассматривались только личные навыки претендента, и вход в школу не мог быть ни куплен, ни получен путём кумовства. Кэмберли черпал ресурс из из лучших и умнейших людей, получая таким образом свою постоянную силу, воспитывая солдатскую преданность, которая была и остаётся непревзойдённой по сей день. Не довольствуясь только тем, что они были величайшими в мире в традиционных боевых действиях, генералы Кэмберли всегда стремились к новым достижениям и революциям в вооружении, тактике и логистике. С этой целью они разделили свои силы на несколько школ, каждая из которых была посвящена своей области военного обучения: пешки, которые овладели искусством массовой обороны и полевого строительства; слоны - алхимики и полевые медики, которые продвинулись в изучении как боевой медицины, так и осадного оружия; кони, абсолютные мастера рукопашного боя; ладьи, которые обучались скрытности, партизанской войне и убийствам; и короли, которые изучали и совершенствовали тактику массового боя. Каждый из них в течение многих лет полностью посвятил себя своей торговле и продвинулся в сражении способами, ранее невидимыми для других, менее сосредоточенных армий.

Колледж фактически стал центром магической войны, пока он функционировал в течение почти 500 лет. Конечно, были и те, кто обладал магическими способностями и обучением, кто вступил в ряды и даже преуспел, но большая часть обучения в школе была посвящена мирской войне. Все резко изменилось, когда Эвелин Фастил, Первая из Военных, поднялась до ранга Мастер-генерала, самого высокого положения в армии Кэмберли. Эвелин, эльфийский рыцарь, была хорошо известна своим умением смешивать традиционную эльфийскую магию с образцовым фехтованием Коня, но менее известны были ее навыки учителя. Поднимаясь в ряды Коней, она тайно выбрала несколько лучших учеников и начала обучать их простой, но эффективной магии, формируя то, что станет первой боевой единицей. Пройдя курс обучения и строго сосредоточившись на простейших заклинаниях, она превратила свое подразделение в боевую силу, какой никто никогда не видел, и ее успех принес ей контроль над самой престижной военной академией в мире. В течение следующих 200 лет переименованный ныне колледж боевых магов изменил свое направление и развивался так, как его основатели никогда не ожидали: хотя он все еще был открыт для всех, кто обладал талантом и силой воли, чтобы преуспеть, магические способности стали основным центром отбора студентов. С тех пор школы (теперь переименованные в "Дома") начали вводить новшества в основные магические учения колледжа и открыли способы манипулирования магией, как если бы она была не более чем мечом, луком или копьем.

Глава 3: Магические предметы

Магические предметы добываются из кладов побежденных монстров или обнаруживаются в давно забытых хранилищах. Такие предметы предоставляют возможности, которые персонажу трудно получить, или они чудесным образом дополняют возможности своего владельца.

Слоновьи перчатки

Чудесный предмет, редкие (+1), очень редкие (+2) или легендарные (+3) (требуется настройка заклинателем)

Эта пара тонко сработанных мифриловых перчаток имеет большой драгоценный камень, вставленный в ладонь, и выгравированный на наружной стороне гербом дома Слона. Пока вы настроены на перчатки, они действуют как фокусировка заклинаний, и вы получаете +1 бонус к броскам атаки заклинаниями и Сл спасброска также повышается на 1. Кроме того, когда вы настраиваетесь на перчатки, вы также настраиваетесь на определённый элемент. Выберите тип урона: кислота, холод, огонь, электричество, некротический или излучение. Вы можете изменить урон любого заклинания, которое вы наложили с помощью этих перчаток, на выбранный.

Хранитель пешки

Броня (щит), редкий (требует настройки)

Этот щит +1 настолько велик, что кажется громоздким, но заколдован, чтобы быть лёгким, как перышко. Пока вы настроены на этот щит, каждый союзник в радиусе 5 футов от вас, не имеющий щита, также получает его бонус к КД.

Нож рулевого

Оружие (кинжалы), редкое (требует настройки)

Эта пара одинаковых кинжалов +1, по-видимому, когда-то являлись одним оружием. Эти кинжалы имеют 3 заряда и восстанавливают 1к3 израсходованных зарядов на рассвете. Когда вы метаете один из кинжалов в существо, которое вы можете видеть и поразить, вы можете потратить заряд, чтобы телепортироваться в пространство, прилегающее к цели, и сделать одну атаку рукопашным оружием против этого существа с преимуществом.

Рубиновый меч всадника

Оружие (длинный меч), очень редкое (требует настройки)

Этот длинный меч, кажется, имеет лезвие, вырезанное из прозрачного красного кристалла. Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, сделанным с помощью этого магического оружия.

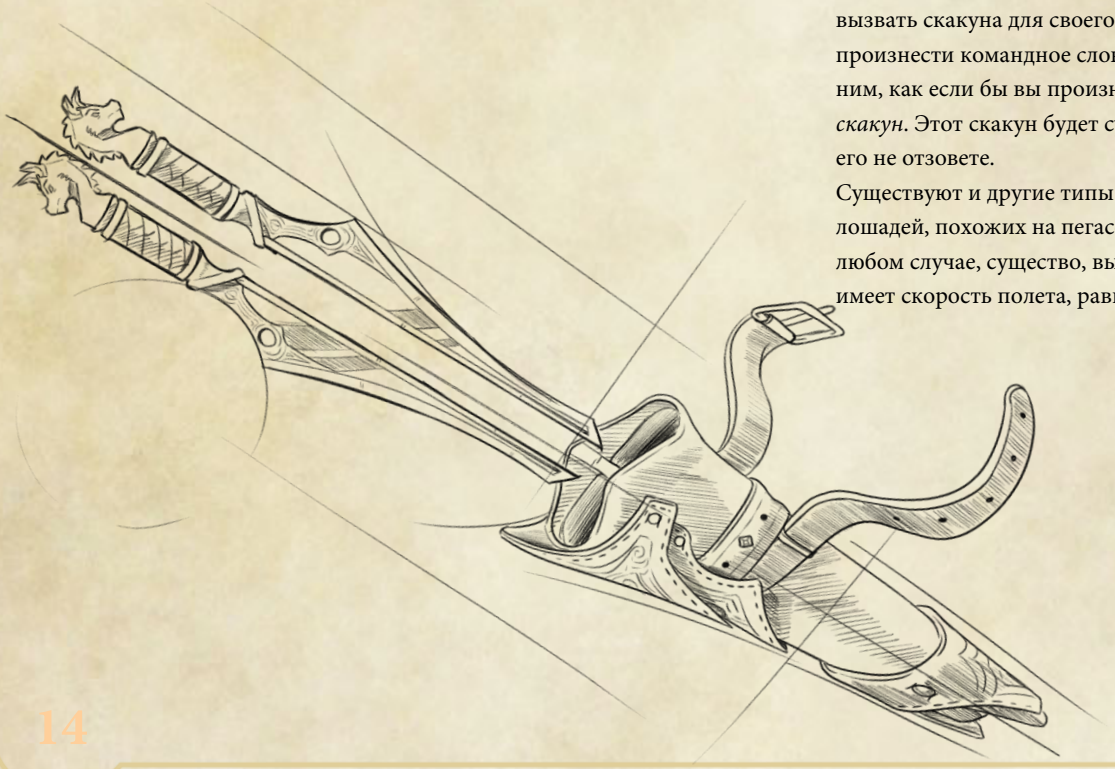
Когда вы настраиваетесь на этот меч и обнажаете его, будучи без брони и щита, этот меч автоматически творит заклинания *Доспех мага* и *Силовой баклер*, нацеленные на вас. Броня выглядит как сверкающий рубиновый нагрудник, шлем и длинный плащ, а щит - как большой рубиновый кристалл.

Седло мастера войны

Чудесный предмет, редкий (обычное) или очень редкий (для летунов)

Это мастерски сделанное чёрно-золотое седло способно вызвать скакуна для своего хозяина. Вы можете действием произнести командное слово седла и вызвать лошадь под ним, как если бы вы произнесли заклинание *Призрачный скакун*. Этот скакун будет существовать до тех пор, пока вы его не отзовете.

Существуют и другие типы этих седел, которые вызывают лошадей, похожих на пегасов, гиппогрифов или кошмаров. В любом случае, существо, вызванная одним из этих седел, имеет скорость полета, равную пешей.



Глава 4: Заговоры

Списки заклинаний

Ниже приводится полный список заговоров доступных боевому магу, а также какие заклинания добавляются в списки других классов.

Боевой маг

Брызги кислоты
*Быстрый шаг
Волшебная рука
*Гулкий клинок
Дубинка
*Кислотный клинок
Леденящее прикосновение
*Ледяной клинок
Луч холода
*Магические кинжалы
Меткий удар
*Мистический клинок
Огненный снаряд
Починка
*Пружинный шаг
*Раскаленное лезвие
Свет
*Силовой баклер
*Силовой дротик
*Фантомный крюк
*Штормовое лезвие
Электрошок
Ядовитые брызг

Бард

*Быстрый шаг
*Гулкий клинок
*Кислотный клинок
*Ледяной клинок
*Магические кинжалы
*Пружинный шаг
*Раскаленное лезвие
*Силовой баклер
*Силовой дротик
*Штормовое лезвие

Друид

*Быстрый шаг
*Пружинный шаг

Волшебник

*Быстрый шаг
Гулкий клинок
Кислотный клинок
*Ледяной клинок
*Магические кинжалы
*Мистический клинок
*Пружинный шаг
*Раскаленное лезвие
*Силовой баклер
*Силовой дротик
*Фантомный крюк
*Штормовое лезвие

Колдун

*Быстрый шаг
*Гулкий клинок
*Кислотный клинок
*Ледяной клинок
*Магические кинжалы
*Мистический клинок
*Пружинный шаг
*Раскаленное лезвие
*Силовой баклер
*Силовой дротик
*Фантомный крюк
*Штормовое лезвие

Чародей

*Быстрый шаг
*Гулкий клинок
*Кислотный клинок
*Ледяной клинок
*Магические кинжалы
*Мистический клинок
*Пружинный шаг
*Раскаленное лезвие
*Силовой баклер
*Силовой дротик
*Фантомный крюк
*Штормовое лезвие

Новые заговоры

Заговоры представлены в алфавитном порядке

Быстрый шаг

Заговор, Преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: 1 раунд

Вы напитываете свои мышцы магией, чтобы получить краткую вспышку скорости. Когда вы применяете этот заговор, ваша базовая скорость движения увеличивается на 10 футов на время действия.

Гулкий клинок

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 футов
Компоненты: В, М (оружие)
Длительность: 1 раунд

Как часть действия, используемого для произнесения этого заклинания, вы должны сделать рукопашную атаку оружием по одному из существ в радиусе действия заклинания или заклинание провалится. При попадании атака наносит урон как обычно, за исключением того, что весь урон является уроном звуком, вместо своего обычного типа. Кроме того, гул от вашего удара, заставляя всех существ, кроме вас и цели, в пределах 5 футов от цели, преуспеть в спасброске Ловкости или получить урон звуком 1к8.

На 5-м уровне, урон от атаки ближнего боя и вторичный урон увеличиваются 1к8. Оба урона увеличиваются на 1к8 на 11-м уровне (2к8/3к8) и 17-м уровне (3к8/4к8).

Кислотный клинок

Заговор, Воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 футов
Компоненты: В, М (оружие)
Длительность: 1 раунд

Как часть действия, используемого для произнесения этого заклинания, вы должны сделать рукопашную атаку оружием по одному из существ в радиусе действия заклинания или заклинание провалится. При попадании атака наносит урон как обычно, за исключением того, что весь урон является уроном кислотой, вместо своего обычного типа. Цель должна совершить спасбросок

Заговоры волшебников
Боевые маги в той или иной степени родственны волшебникам традиционной герметической магии. с позволения Мастера ваш боевой маг может изучить некоторые заговоры волшебников.

Ловкости или получить урон кислотой 1к8 в начале следующего хода.
На 5-м уровне урон от атаки и вторичный урон увеличиваются на 1к8. Оба урона увеличиваются на 1к8 на 11-м уровне (2к8/3к8) и 17-м уровне (3к8/4к8).

Ледяной клинок

Заговор, Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 футов
Компоненты: В, М (оружие)
Длительность: 1 раунд

Как часть действия, используемого для произнесения этого заклинания, вы должны сделать рукопашную атаку оружием по одному из существ в радиусе действия заклинания или заклинание провалится. При попадании атака наносит урон как обычно, за исключением того, что весь урон является уроном холодом, вместо своего обычного типа. Цель должна сделать спасбросок Телосложения или покрыться хрупким инеем. Если цель затем снова поражается атакой до начала вашего следующего хода, она получает дополнительный урон холодом 1к8.
На 5-м уровне, урон от атаки ближнего боя и вторичный урон увеличиваются 1к8. Оба урона увеличиваются на 1к8 на 11-м уровне (2к8/3к8) и 17-м уровне (3к8/4к8).

Магические кинжалы

Заговор, Вызов
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Вы вызываете некоторое количество метательных орудий, равное удвоенному модификатору заклинательной характеристики. Это оружие может быть любого типа: кинжалы, ручные топоры, ядра пращи, дротики и т.д. Во время действия заклинания вызванное оружие плавает в пределах досягаемости, позволяя вам легко хватать и бросать его. Действием вы можете метнуть одно оружие в качестве дальнобойной атаки заклинанием с дальностью 60 футов; при попадании нанося 1к6 магических дробящих, колющих или режущих повреждений в зависимости от типа брошенного оружия. После метания снаряд исчезает.
На более высоких уровнях, вы можете сделать больше атак этим оружием. На 5-м уровне вы можете сделать две атаки, на 11-м уровне - три атаки, а на 17-м уровне - четыре атаки.

Мистический клинок

Заговор, воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 футов
Компоненты: В, С, М (рукоять меча без клинка, стоимостью не менее 5 зм)
Длительность: 1 раунд

Вы вызываете клинок магической силы, направленный через фокусирующую рукоять, и бросаетесь на своих врагов. Соверишите рукопашную атаку заклинанием; при попадании нанося урон силовым полем 1к8. Клинок существует лишь до начала вашего следующего хода, и вы можете сделать им одну провоцированную атаку.
Вы можете сделать 1 дополнительный удар в свой ход на 5-м уровне (2 атаки), на 11-м уровне (3 атаки) и на 17-м уровне (4 атаки).

Пружинистый шаг

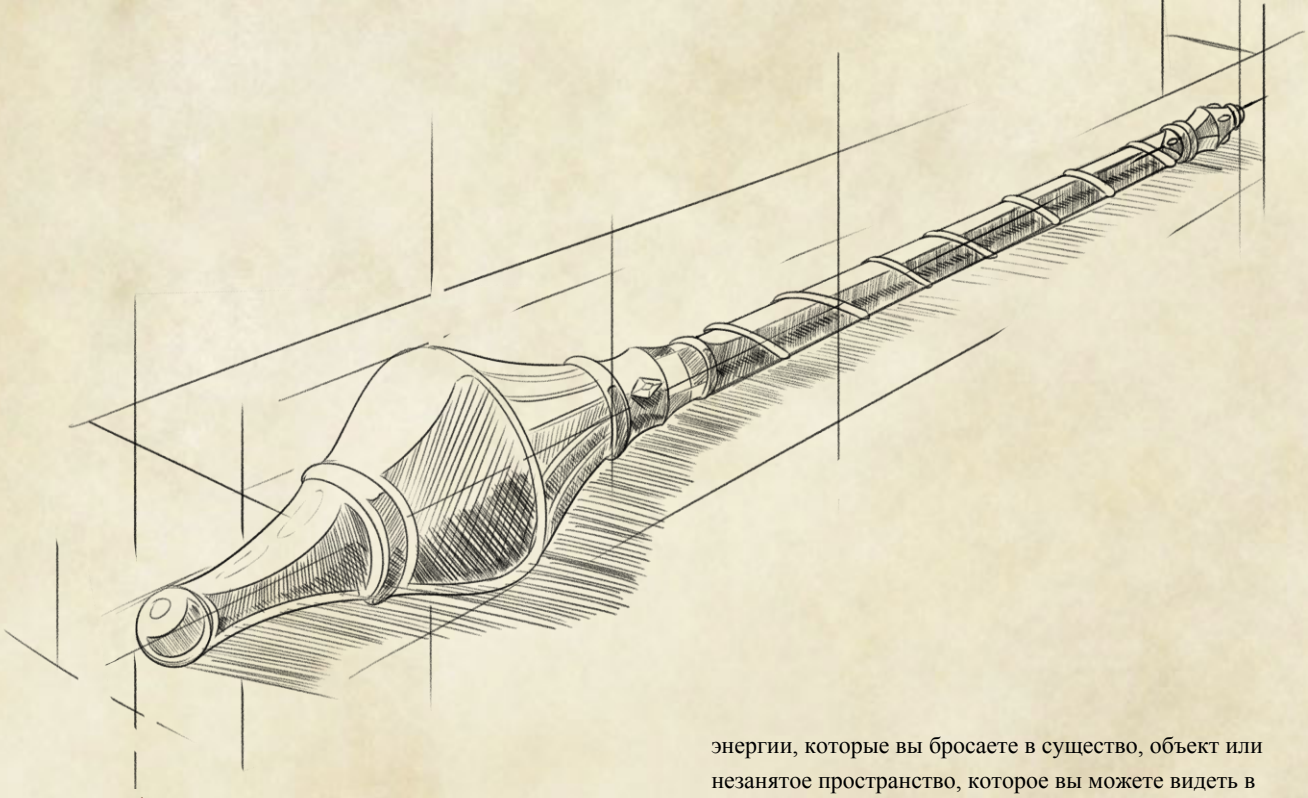
Заговор, преобразование
Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: 1 раунд

Наполнение своих ног магией позволяет вам совершать отменные прыжки. Когда вы применяете этот заговор, дистанция вашего прыжка увеличивается на 10 футов, и вы можете совершать полноценные прыжки без разбега.

Раскалённое лезвие

Заговор, Воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 футов
Компоненты: В, М (оружие)
Длительность: 1 раунд

Как часть действия, используемого для произнесения этого заклинания, вы должны совершить рукопашную атаку оружием по одному из существ в радиусе действия заклинания или заклинание провалится. При попадании атака наносит урон как обычно, за исключением того, что весь урон является уроном огнём, вместо своего обычного типа. Кроме того, пламя заполняет пространство вокруг цели. До начала вашего следующего хода любое существо, которое входит в это пространство или заканчивает в нем свой ход, получает урон огнем 1к8.
На 5-м уровне, урон от атаки ближнего боя и вторичный урон увеличиваются 1к8. Оба урона увеличиваются на 1к8 на 11-м уровне (2к8/3к8) и 17-м уровне (3к8/4к8).



Силовой баклер

Заговор, Ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 футов

Компоненты: В, С, М (специально подготовленная перчатка стоимостью не менее 5 зм)

Длительность: 1 минута

Вы вызываете полупрозрачное, но все же видимое силовое поле, которое появляется вокруг вашей руки. На время действия заклинания, пока у вас свободна одна рука и вы не используете щит, вы получаете +2 к вашему КД. Заклинание немедленно заканчивается, если обе ваши руки оказываются заняты.

Силовой дротик

Заговор, Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы бросаете дротик из силового поля в существо или предмет в пределах досягаемости. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон силовым полем 1к10.

Урон от этого заговора увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5-го уровня (2к10), 11-го уровня (3к10) и 17-го уровня (4к10).

Фантомный крюк

Заговор, Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы вызываете крюк с цепью, сделанные из магической энергии, которые вы бросаете в существо, объект или незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Когда вы нацеливаетесь на пространство, ваш крюк тянет вас к этому месту по прямой линии. Во время этого движения вы провоцируете атаки по возможности как обычно.

Когда вы нацеливаетесь на существо или предмет, совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании вы подтягиваете существо или предмет на 20 футов к себе. Существо может сделать спасбросок Силы, чтобы противостоять этому движению. Если цель на две или более размерных категории больше вас (например, Огромное существо против вашего Среднего размера), то это вас тянет к цели.

Штормовой клинок

Заговор, Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 футов

Компоненты: В, М (оружие)

Длительность: 1 раунд

Как часть действия, используемого для произнесения этого заклинания, вы должны сделать рукопашную атаку оружием по одному из существ в радиусе действия заклинания или заклинание провалится. При попадании атака наносит урон как обычно, за исключением того, что весь урон является уроном электричеством, вместо своего обычного типа. Кроме того, вы можете заставить молнию ударить по существу в пределах 5 футов от цели, нанеся урон электричеством, равный вашему модификатору заклинательной характеристики.

На 5-м уровне, и атака ближнего боя и вторичный урон наносят дополнительный урон электричеством 1к8 своим целям. Оба урона увеличиваются на 1к8 на 11-м уровне (2к8) и 17-м уровне (3к8).

Класс Оккультист

— Но почему чёрная магия? Почему ты рискуешь своей душой ради этого?

Профессор Сингрейв глубоко затянулся сигарой, обдумывая вопрос. Он практиковал чёрную магию ещё с тех давних пор, как он был молодым студентом в университете; вся его жизнь была неразрывно связана с нечистой силой. Никакие мольбы богу или ангелам о прощении уже давно не могли очистить его душу. Задумавшись на мгновение над этим вопросом, Сингрейв удостоил своего друга-паладина ответом. Потому что я не вижу причин подчиняться прихотям спесивого и капризного существа, которое вы зовёте «Богом». Я могу напрямую общаться с демонами и ангелами, я могу формировать Плетение магии и накладывать несколько заклинаний, но я не связан ни с одной из этих вещей. В отличие от вас, которые должны следовать строгому моральному кодексу, или какого-нибудь клирика, который вынужден всю жизнь пресмыкаться перед вашим безразличным богом, или колдуна, который закабалён своим договором похлеще любого раба, я не связан никаким определённым законом или правилами. Лишь я сам властвую над своей судьбой!

— И ты не боишься геены огненной?

— С чего бы? В том, что касается ада, так мы все уже давно там. Просто посмотри повнимательнее на мир, в котором мы живём. Тебе так не кажется?

— Да, мир осквернён грехом, но это ещё не повод...

— Повод. Ваш Бог ничего не делает для того, чтобы изменить существующее, хоть и имеет такую власть. А значит мы должны делать это вместо него. И цель, как известно, оправдывает любые средства. В том числе и такие.

— Бог действует, — убеждённо возразил паладин. — Но он пытается оставить любому свободу выбора.

— Свободу выбора? — неожиданно разозлился Сингрейв. — Какой, по-твоему, свободой выбора обладает человек, заболевший раком? Между сосновым и дубовым гробом? А в это время на небесах сидит некто, кому достаточно пошевелить своим метафизическим пальцем, чтобы спасти этого человека от страшной и мучительной смерти, а его семью — от тяжкого горя. Представь себе — ребёнок выбежал на дорогу, а на него несётся кэб, кучер которого пьян в доску. Ты, я, любой нормальный человек выдернет этого ребёнка с дороги и спасёт ему жизнь. А ваш Бог говорит: Я, дескать, оставляю ему свободу выбора, никто его не дорогу силой не гнал. Вот и весь его гуманизм.

Паладин вздохнул. Спор мог продолжаться всю ночь…

Мистический учёный

Оккультисты являются специалистами в области сверхъестественных знаний, хотя они не являются ни традиционными волшебниками, ни рабами тех сил, что они призывают. Успешные оккультисты принимают меры, чтобы отделить себя от потусторонних сущностей, с которыми они регулярно взаимодействуют. Смешивая магические и боевые дисциплины, оккультисты создают уникальную смесь мистической дисциплины, используя всё, от заговорённого оружия до околдованных рабов в своей погоне за знанием и силой. Хотя оккультисты могут использовать многие боевые таланты, чтобы защитить себя, их личности неразрывно связаны с оккультной магией, на которую они привыкли полагаться.

Бремя знаний

Оккультисты несут с собой знания о чуждых существах, которые соперничают с богами своей жуткой силой, об ужасающих демонах, которые бродят по тёмным закоулкам мира, и о духах природы, чья чарующая магия используется, чтобы собирать невинных путешественников, как безделушки на цепочке. Это знание ложится тяжким бременем на психику оккультиста, и для его истинного постижения требуется немалая сила ума. Хотя у оккультистов нет ячеек заклинаний, они могут использовать свои знания для проведения ритуалов и заклинаний в ограниченной форме. Они собирают свои магические знания в книгу оккультной силы, которая хранит сверхъестественные знания для дальнейшего использования точно так же, как волшебник записывает заклинания в свой гримуар.

Тайные общества

Оккультисты часто являются частью тайных организаций, которые встречаются, чтобы поделиться секретами, что они узнали, и назвать врагов, которых они нажили. Хотя обычно они выполняют свою работу без других себе подобных, сообщество оккультистов может мобилизоваться в ужасные времена, такие как вторжение демонов или приближение Старшего Зла. Эти общества можно найти где угодно, от аристократического дома в шумном городе до места, отмеченного невидимым флагом, глубоко в болоте. обезопасить себя от опасной магии, которую он использует?

Создание оккультиста

Создавая оккультиста, подумайте о том, что могло бы привлечь этого человека к занятиям чёрной магией. Были ли они травмированы ею в детстве и пытались противостоять своим страхам, укрощая темноту, которая когда-то надломила их? Или они наткнулись на древний том, содержащий знания, которые не предназначались для глаз смертных, укоренив в них жажду власти? Вы также должны учитывать взгляд оккультиста на оккультную магию и потусторонние сущности. Является ли это ещё одним инструментом в арсенале оккультиста, как и любое другое оружие или заклинание? Относится ли персонаж к потусторонним сущностям и их запретной магии с благоговением или отвращением? Что делает ваш персонаж, чтобы

Почему ваш персонаж был привлечён к конкретному исследованию, которым он занимается? Где он научился пользоваться оккультной магией? Некоторые оккультисты находят тёмные знания по чистой случайности, в то время как другие могут быть обучены другим оккультистом или даже колдуном о природе магии сверхъестественного. А как же оккультист отделяет их от традиционного волшебника или чародея?

ОККУЛЬТИСТ

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Оккультные учения	Макс. активных учений	Макс. уровень ритуалов
1	+2	Древний том, Защита без доспехов	–	–	1
2	+2	Оккультное учение, Боевой стиль	3	2	1
3	+2	Путь оккультиста	3	2	1
4	+2	Улучшение характеристик	3	2	1
5	+3	Дополнительная атака, Планарный эксперт	4	3	2
6	+3	Умение пути оккультиста	4	3	2
7	+3	Бдение чёрного мага	4	3	2
8	+3	Улучшение характеристик	4	3	2
9	+4	—	5	3	3
10	+4	Умение пути оккультиста	5	3	3
11	+4	Прикосновение тени	5	3	3
12	+4	Улучшение характеристик	5	3	3
13	+5	—	6	4	4
14	+5	Прожорливые духи	6	4	4
15	+5	Умение пути оккультиста	6	4	4
16	+5	Улучшение характеристик	6	4	4
17	+6	—	7	4	5
18	+6	Умение пути оккультиста	7	4	5
19	+6	Улучшение характеристик	8	4	5
20	+6	Мастер оккультизма	8	4	5

Быстрое создание

Вы можете быстро создать оккультиста, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Силы или Ловкости должно быть наивысшее значение, если вы хотите сосредоточиться на стрельбе из лука или рукопашном оружии. Если вы хотите использовать тайный стиль боя, такой как кукла вуду или одержимое оружие, Интеллект должен иметь самое высокое значение. Затем повысьте Телосложение. Наконец, когда вы выбираете ритуалы для своего Древнего Тома, выберите *Понимание языков* и *Невидимого слугу*.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Оккультисты обладают следующими классовыми умениями.

ХИТЫ

Кость хитов: 1к10 за уровень оккультиста
Хиты на первом уровне: 10 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень оккультиста после первого.

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты
Оружие: Простое оружие, боевое оружие
Инструменты: Один любой на выбор

Спасброски: Интеллект, Мудрость
Навыки: Выберите три навыка из следующих: Анализ, Магия, Обман, История, Природа, Восприятие, Религия.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) одноручное боевое оружие, или б) посох
- а) мешочек с компонентами или б) магическая фокусировка
- книга или свиток, который используется как ваш том оккультной силы, плюс кинжал
- а) чешуйчатый доспех или б) кожаные доспехи
- а) набор исследователя подземелий, или б) набор учёного

- а) одноручное боевое оружие, или б) посох
- а) мешочек с компонентами или б) магическая фокусировка
- книга или свиток, который используется как ваш том оккультной силы, плюс кинжал
- а) чешуйчатый доспех или б) кожаные доспехи
- а) набор исследователя подземелий, или б) набор учёного

ДРЕВНИЙ ТОМ

На 1 уровне вы тем или иным образом получаете священную для вас оккультную книгу, полную нераскрытого потенциала, которая работает как магическая фокусировка. Книга позволяет вам произносить ритуальные заклинания из неё, пока вы можете её читать. Вы автоматически получаете ритуалы *Обнаружение магии, Опознание* и *Невидимое письмо*, а также ещё два других ритуальных заклинания 1-го круга из списка заклинаний любого класса.

Вы можете записать другие ритуальные заклинания в свой том, потратив 2 часа и 50 зм за уровень заклинания. Максимальный уровень этих ритуалов указан в приведённой выше таблице.

Том может принимать любую форму, которую вы хотите, до тех пор, пока он одобрен вашим Мастером. Например, это может быть проклятый череп древнего чернокнижника со свечёй на нём, которая действует как арканическая фокусировка, удерживая ритуалы, которые хранятся внутри самого черепа; либо это может быть фонарь, который ловит души тех, кого вы убиваете, а ритуалы — это надписи, выгравированные по бокам фонаря. Проявите творческий подход и убедитесь, что он соответствует парадигме вашего персонажа. При создании образа вашего тома имейте в виду, что он должен быть достаточно мал, чтобы держать его в одной руке, иметь некоторые очевидные признаки того, что он имеет колдовскую природу, и не должен быть способен наносить урон сам по себе, как оружие (разумеется, кроме случаев, когда ваш Мастер решит что это допустимо).

Если вы потеряете свой том, вы должны потратить 50 золотых на материалы и 8 часов времени, чтобы воссоздать его с нуля, но вы сохраняете все свои ритуалы и оккультные учения (см. ниже).

Базовая характеристика заклинаний

При чтении заклинаний оккультист использует Интеллект. Сила ваших заклинаний сходит от вашей способности понимать то, что вы делаете. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание или оккультное учение ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллект при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний оккультиста, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ

Кроме того, на 1 уровне ваша защита усиливается благодаря вашему опыту и проведённым над собой опытам, позволяя вам видеть опасность, идущую с расстояния в милю. Если вы не носите ни доспех, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости.

В то же время, если вы надеваете броню, вы можете использовать Мудрость вместо Ловкости, чтобы вычислить ваш КД.

БОЕВОЙ СТИЛЬ

На 2 уровне вы изучаете определённый стиль боя, который отражает ваш путь и природу. Выберите один из вариантов ниже:

Оккультный воин

Вы изучаете два заговора из списка заклинаний колдуна и можете использовать их по своему желанию. Интеллект является вашей базовой характеристикой для этих заклинаний. Всякий раз, когда вы получаете новый уровень оккультиста, вы можете заменить один из этих заговоров другим, также из списка колдуна.

Мастер посоха

Когда вы держите посох в двух руках, он считается магической фокусировкой для вас, и атаки им наносят дополнительные +2 урона. Также вы можете использовать Интеллект вместо Силы для бросков атаки и урона посохами.

Одержимое оружие

В конце длительного отдыха вы можете выбрать одноручное рукопашное оружие, которое есть у вас при себе. Оружие становится одержимо духом и оживляется, находясь при этом под вашим командованием. Вы можете приказать оружию отойти от вас на расстояние до 10 футов, и оно будет двигаться вместе с вами, оставаясь на том же расстоянии. Когда вы совершаете действие атаки, вы можете отказаться от одной или нескольких собственных атак,

чтобы позволить оружию совершать атаки против существ в пределах 5 футов от него. Одержимое оружие использует ваш модификатор Интеллекта для бросков атаки и урона. Оружие считается находящимся в одной руке при определении урона для универсального оружия.

Кукла вуду

Вы создаете куклу вуду, которую используете, чтобы поразить своих врагов проклятым клинком. Если вы держите куклу вуду и кинжал, вы можете совершить бросок атаки заклинанием против существа в пределах 60 футов от вас, нанося 2к4 + модификатор Интеллекта колющего урона при попадании. Если кинжал зачарован, любые его эффекты также ложатся на цель. Если вы потеряете свою куклу вуду, вы можете сплести другую в течение короткого отдыха.

ОККУЛЬТНОЕ УЧЕНИЕ

На 2 уровне вы изучаете 3 оккультных учения из списка доступных вам на этом уровне.

Эти оккультные учения начинаются как бездействующие, то есть они не дают никаких преимуществ. Чтобы активировать своё учение, вы должны впитать крупицу тёмной сущности в свой том оккультной силы и затем потратить ее. Вы можете держать в своем томе сразу несколько частиц, в количестве равном вашему модификатору Интеллекта

Вы можете реакцией поглотить частицу тёмной эссенции, когда существо умирает в пределах 20 футов от вас, когда вы получаете критический удар, или когда вы или существо в пределах 20 футов от вас выкидывает 1 на любом своём спасброске. В свой ход вы можете потратить частицу бонусным действием. Использованная частица уничтожается.

Когда оккультное учение активно, вы немедленно получаете преимущества, перечисленные в этом учении. Все учения становятся неактивными, как только вы заканчиваете длительный отдых. Учения с длительностью теряют свои преимущества после окончания продолжительности, но всё ещё считаются активными, пока вы не закончите длительный отдых. Если продолжительность учения заканчивается, вы можете потратить ещё одну частицу тёмной сущности, чтобы использовать её снова, но дополнительное использование учения считается дополнительным активным учением.

Таблица оккультистов показывает, когда вы изучаете больше учений на определённых уровнях и когда вы способны иметь больше учений активными одновременно. Всякий раз, когда вы достигаете нового уровня в этом классе, вы можете заменить одно учение, которое вы изучили ранее, тем, которое вы можете изучить на текущем уровне. Вы также можете потратить частицу тёмной сущности, чтобы изменить то, какое учение в данный момент активно, деактивируя одно из ваших учений, чтобы активировать другое.

Учения перечислены в конце этого описания класса.

ПУТЬ ОККУЛЬТИСТА

На 3 уровне вы выбираете свой путь для дальнейшей специализации, выбирая из списка, приведённого в конце описания этого класса.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

ПЛАНАРНЫЙ ЭКСПЕРТ

На 5 уровне вы можете добавить двойной бонус мастерства к проверкам Выживания, для отслеживания экстрапланарных существ, таких как феи, исчадия, небожители и аберрации, а также проверки Интеллекта, чтобы вспоминать информацию о них.

БДИТЕЛЬНОСТЬ ЧЁРНОГО МАГА

На 7 уровне дальность, на которой вы можете собирать частицы тёмной эссенции, увеличивается до 40 футов.

ПРИКОСНОВЕНИЕ ТЕНИ

На 11 уровне само ваше прикосновение приносит смерть. Ваши атаки оружием наносят дополнительный некротический урон 1к8.

ПРОЖОРЛИВЫЕ ДУХИ

На 14 уровне, когда вы совершаете бросок инициативы, и у вас не осталось крупиц тёмной силы, вы получаете одну.

МАСТЕР ОККУЛЬТИЗМА

На 20 уровне вы стали мастером чёрной магии, способным раскрыть весь свой потенциал. Вы больше не стареете и не испытываете никаких неблагоприятных последствий от старости. Кроме того, вы получаете сопротивление психическому урону и преимущество на спасбросках против атак, заклинаний или способностей фей, исчадий, небожителей и аберраций.

ПУТЬ ОККУЛЬТСТА

Ниже приводится ряд путей оккультиста, один из которых вам предстоит выбрать на 3 уровне: спиритуалист, империолог, гемотолог и танатолог.

Спиритуалист

Тёмное искусство заклинания духов избегается многими людьми, но оккультисты не испытывают угрызений совести, используя его для призыва духов нежити или для бесед с древними мертвецами. Их использование эфирных духов позволяет им наносить удары сразу отовсюду находясь при этом в относительной безопасности.

УЖАСНЫЕ ДУХИ

На 3 уровне, когда вы выбираете этот путь, вы получаете возможность вызывать духов, чтобы уничтожить своих врагов. Вы можете использовать бонусное действие, чтобы вызвать духа в пространстве в пределах 30 футов от вас. Дух немедленно совершает рукопашную атаку заклинанием против существа в пределах 5 футов от себя, используя ваш бонус атаки заклинанием. При попадании дух наносит некротический урон 1к8. После того, как дух совершает эту атаку, успешную или нет, он исчезает.

Вы можете вызывать этих духов количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта, восстанавливая все виды использования этой способности после завершения короткого отдыха.

ДУХОВНОЕ УЧЕНИЕ

На 6 уровне вы изучаете особое оккультное учение *Ужасная тень*, которое не учитывается в максимальном количестве учений, которые вы можете изучить.

Ужасная тень

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Бонусным действием вы можете призвать душу свежеубитого существа, заставляя её следовать всем вашим командам. Она появляется в пространстве в пределах 15 футов от вас и использует статистику существа, которое вы убили (или помогли убить) в течение последних 10 минут. Дух не предпринимает никаких действий, пока вы не прикажете ему действовать. Всякий раз, когда вы командуете духом, вы должны совершить спасбросок Телосложения, чтобы сохранить концентрацию. Нарушение концентрации приводит к тому, что дух уходит в загробную жизнь. Сл этого спасброска равна 12 + разница между ПО существа и вашим уровнем (минимум +0).

УСИЛЕННЫЕ ТЕНИ

На 10 уровне ваша *ужасная тень* наносит дополнительный урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

РАЗОРВАННАЯ ВУАЛЬ

На 15 уровне вы можете дважды за длительный отдых использовать Восставший труп как заклинание 3-го уровня без траты ячеек и предоставления материальных компонентов. Вместо скелетов и зомби вы создаёте тени (*Бестиарий*, с.280), которые в свою очередь не создают больше теней после убийства существа.

ДВОЙНАЯ ТЕНЬ

На 18 уровне вы можете вызывать ужасную тень количество раз, равное удвоенному модификатору Интеллекта, и можете поддерживать две тени одновременно, совершая отдельные броски для удержания концентрации на каждой.

Империолог

Империологи изучают воздействие чар на сознание, становясь властителями слабоумных.

ПСИХИЧЕСКОЕ ВЛИЯНИЕ

На 3 уровне вы обучаетесь телепатически общаться с существами, которые находятся в пределах 30 футов от вас. Они понимают вас только в том случае, если достаточно умны, чтобы говорить хотя бы на одном языке.

Кроме того, вы можете дважды между короткими отдыхами наложить Очарование личности без траты ячеек и предоставления материальных компонентов. Уровень, на котором произносится это заклинание, определяется ритуалом самого высокого уровня, который вы можете произнести на текущий момент.

Начиная с 10 уровня вы можете вместо этого наложить Очарование монстра, если пожелаете.

ВОЛЯ ХОЗЯИНА

На 6 уровне, когда очарованное вами существо совершает проверку навыка или спасбросок, вы можете реакцией добавить свой модификатор Интеллекта к результату этого броска.

ГОСПОДИН И РАБ

На 10 уровне вы можете действием выбрать очарованное вами существо с ПО 2 или ниже, чтобы то стало вашим постоянным спутником, преданно служащим вам и готовым отдать жизнь за вас. Оно следует вашим приказам в меру своих возможностей и даже позволит вам управлять своим телом, если вы захотите.

Действием вы можете взять это существо под полный контроль, управляя его телом и воспринимая всё его органами чувств. Вы становитесь невосприимчивы пока делаете это. Диапазон этого эффекта неограничен, пока вы и ваш раб находитесь на одном плане существования.

Ваш раб может совершить спасбросок Мудрости на заре каждого дня, сбрасывая ваш контроль при успехе. Если вы потеряете своего раба, вы можете найти получить нового тем же способом, наложив *Очарование личности* на существо с ПО 2 или ниже действием подчинив его.

ИМПЕРСКОЕ УЧЕНИЕ

На 15 уровне вы изучаете особое оккультное учение *Пока смерть не разлучит нас*, которое не учитывается в максимальном количестве учений, которые вы можете изучить.

Пока смерть не разлучит нас

Длительность: Мгновенная

Действием вы нацеливаетесь на любое количество существ в пределах 15 футов от вас. Каждое существо, на которое вы нацеливаетесь, должно пройти спасбросок Мудрости или будет вынуждено использовать своё движение и действие, чтобы совершить одну атаку против другого существа, также провалившего данный спасбросок, нацеливаясь на себя, если нет других целей. Как только существо проваливает спасбросок против этого эффекта, оно становится иммунным к нему на 1 час.

ПОВЕЛИТЕЛЬ
Начиная с 18 уровня вы игнорируете чужой иммунитет к эффектам очарования.

Гемотолог

Гематологи — это оккультные воины, которые изучают способы передачи жизни от одного существа к другому, задаваясь вопросом, как кровь, которая сочится из ран, может принести пользу другим.

УКРАДЕННАЯ ЖИЗНЬ
На 3 уровне, когда вы убиваете существо, которое не является нежитью или конструктом, вы получаете временные хиты, равные 1к10 + половина вашего уровня.

КРОВАВОЕ ОБУЧЕНИЕ
На 6 уровне вы изучаете особое оккультное учение *Голодная душа*, которое не учитывается в максимальном количестве учений, которые вы можете изучить.

Голодная душа

Длительность: Мгновенная

Бонусным действием вы можете использовать крупицу в вашем Томе, чтобы исцелить себя или союзника в пределах 30 футов от вас на количество хитов, равное вашему уровню. Вы можете потратить несколько крупиц одновременно, увеличивая исцеление до (количество пылинок) × ваш уровень. Исцелённое таким образом существо также наносит дополнительный урон, равный вашему модификатору Интеллекта, при своей следующей атаке. Как только вы активируете это учение, вы не сможете сделать этого снова, пока не закончите короткий отдых.

ОПТИМИСТ
На 10 уровне 1к10, который вы бросаете для своей способности украденная жизнь, не может дать результат ниже 5.
Кроме того, вы получаете временный хиты равные вашему полному уровню, а не его половине.

ГНИЛЬ И РАЗЛОЖЕНИЕ
На 15 уровне ваши атаки наносят дополнительный некротический урон, равный вашему модификатору Интеллекта. Этот дополнительный урон может быть нанесен только одному существу за один раз.

ПРИЗРАК ГОЛОДА
На 18 уровне ваша одержимость пожиранием чужой жизни наделила вас сверхъестественной способностью ощущать все живые существа в радиусе 20 футов от вас. Эта способность не говорит вам, кем или чем является такое существо, но она говорит вам о размере существа. Например, вы можете почувствовать три маленьких существа скрытых в кустах, но не узнаете что это гоблины, пока не увидите их.

Танатолог

Танатологи — это необычная группа оккультистов, которые изучают смерть и её последствия для борьбы с некромантией и нежитью. Их изучение тёмных искусств гарантирует, что то, что становится мертвым, останется мертвым.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ
Когда вы выбираете этот оккультный путь на 3 уровне, вы получаете владение инструментами алхимика и резчика по дереву. Танатологи используют эти инструменты, чтобы создать святую воду и алхимические огни, тесать деревянные колья и колотить гробы, все из которых оказались бы полезными для истребителя нежити.

ПРИЗРАЧНЫЙ КЛИНОК
Также на 3 уровне вы учитесь призывать призрачное теневое оружие. Вид оружия может быть различным и зависит от вашего стиля боя: как-то, например, боевой посох для мастера посоха или ритуальный кинжал для куклы вуду. Любой урон, который вы наносите призрачным клинком, является некротическим, и он игнорирует сопротивление к некротическому урону.

ЧУВСТВО РАСПАДА
На 6 уровне вы получаете способность ощущать присутствие нежити, чей запах смердит смертью и разложением. Действием вы можете открыть своё сознание, чтобы магически обнаружить немёртвых рядом с собой. До конца вашего следующего хода вы знаете местоположение любого существа нежити в пределах 60 футов от вас, которое не находится за полным укрытием и не защищено от магии Прорицания. Это чувство ничего не говорит вам о способностях или личности существа.
Вы можете использовать эту функцию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта. Когда вы заканчиваете длительный отдых, вы восстанавливаете все использования этого умения.

СМЕРТЕЛЬНОЕ УЧЕНИЕ
На 10 уровне вы изучаете особое оккультное учение *Форма спектра*, которое не учитывается в максимальном количестве учений, которые вы можете изучить.

Форма спектра

Длительность: до окончания длительного отдыха.

Вы принимаете эфирную форму духа нежити. До начала вашего следующего хода вы становитесь эфирным и можете перемещаться через предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью.
Пока вы не закончите длительный отдых, вы можете использовать бонусное действие, чтобы потратить ещё одну крупицу тёмной силы и получить эффект этого учения до начала вашего следующего хода. Это не считается дополнительной активацией данного учения.

ОБМАНУВШИЙ СМЕРТЬ
На 15 уровне ваши обширные знания о смерти предоставляют вам большую защиту от неё, чем большинству людей. Вы получаете иммунитет к некротическому урону, и когда ваши хиты падают до 0, вы можете потратить 2 крупицы тёмной сущности в вашем Томе (действие не требуется), чтобы остаться с 1 хитом.

ВОПЛОЩЕНИЕ КОНЦА

На 18 уровне вы становитесь настоящим аватаром Смерти. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к немагическому колющему, рубящему и дробящему урону.
- Когда вы убиваете существо, вы можете поглотить крупицу тёмной сущности из него, не используя свою реакцию.

Окультные учения

Теневые щупальца
Требования: Нет
Длительность: Оканчивается после продолжительного отдыха
Вы призываете из пустоты щупальца чтобы защитить себя. Пока Учение активно, вы можете в каждый свой ход бонусным действием приказывать щупальцам схватить цель в пределах 5 футов от вас. Когда вы так делаете, вы можете использовать для броска захвата модификатор Интеллекта вместо Силы и вам не нужна свободная рука. Вы можете держать в захвате таким способом только одно существо.

Нечестивая кара
Требования: Одержимое оружие
Длительность: Оканчивается после продолжительного отдыха
Когда вы попадаете по цели рукопашной атакой вашим Одержимым оружием, вы можете усилить эту атаку магической мощью. Атака причиняет дополнительно 2к8 урона огнём, холодом или электричеством (вы выбираете тип урона когда активируете Учение). Бонусный урон добавляется только к урону от этой атаки.
Урон увеличивается на определённых уровнях: до 3к8 на девятом уровне и до 4к8 на четырнадцатом уровне.
Пока это Учение активно, вы можете потратить дополнительную частицу тёмной эссенции свободным действием когда вы попадаете атакой, чтобы вновь активировать его эффект. Это действие не считается повторным использованием этой способности и может быть совершено только один раз за ход.

Колдовской клинок
Требования: Нет
Длительность: Оканчивается в конце продолжительного отдыха или после того, как заклинание будет наложено дважды.
Вы можете дважды наложить заклинание *Сглаз*, после чего Учение перестаёт быть активным.

Аспект зверя
Требования: 5 уровень
Длительность: Оканчивается в конце продолжительного отдыха.
Вы отращиваете природное оружие в виде ужасных когтей и бритвенно острых зубов. Вы не можете потерять это оружие из-за обезоруживания и оно исчезает по окончании действия Учения. Ваши когти наносят 1к6 + модификатор Силы рубящего урона, а зубы - 1к8 + модификатор Силы колющего урона. Если вы попадаете по цели атакой когтями, вы можете попытаться оттолкнуть её бонусным действием.

Эфирная поступь
Требования: 5 уровень
Длительность: Оканчивается в конце продолжительного отдыха или после того, как заклинание будет наложено дважды.
Вы можете дважды наложить заклинание туманный шаг, после чего Учение перестаёт быть активным.
Вы больше не можете активировать это Учение пока не окончите длительный отдых.

Гиганты во мгле
Требования: 9 уровень
Длительность: 1 минута
Вы создаёте сферу тумана радиусом 30 футов, сильно заслоняющую местность внутри. Находясь в тумане, вы получаете эффект увеличения от заклинания увеличение/уменьшение, ваши безоружные атаки причиняют дробящий урон 1к8 + модификатор Интеллекта и используют модификатор интеллект для бросков атаки. Вы можете видеть сквозь этот туман как если бы его там не было.

Паучья кровь
Требования: нет
Длительность: Оканчивается после продолжительного отдыха.
Вы получаете скорость лазанья равную вашей скорости и вам не нужно совершать проверки навыка, чтобы карабкаться по потолку или скользкой поверхности.

Кровь морей
Требования: нет
Длительность: Оканчивается после продолжительного отдыха.
Вы получаете скорость плавания равную вашей скорости и можете дышать под водой.

Кровь яростного демона
Требования: 9 уровень
Длительность: Оканчивается после продолжительного отдыха.
Пока это Учение активно, вы одержимы душой мерзкого демона из Бездны. Он подпитывает ваши силы своей ненавистью и нечестивой энергией. Вы получаете бонус +3 ко всем вашим броскам урона, сопротивление урону огнём и удваиваете вес, который можете нести, поднять или тащить.

Проклятая земля
Требования: 9 уровень
Длительность: 1 минута
Пока это Учение активно, вы можете действием создать на круг земли, источающей тёмную магию, радиусом в 20 футов. Круг существует 1 минуту и небожители, феи и служители добрых божеств не могут войти в него, но всё ещё могут атаковать существ, находящихся внутри.
После того как круг проклятой земли был создан, Учение перестаёт быть активным и вы не можете активировать его повторно пока не окончите короткий отдых.

Зловещие души
Требования: 9 уровень
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа.
Действием вы можете призвать двух спектров или одного полтергейста. Призванные существа появляются в свободных пространствах в пределах 60 футов от вас и подчиняются вашим устным командам в течение часа или пока концентрация не будет прервана. Если концентрация будет прервана, призванные существа становятся враждебными к вам и вашим спутникам и исчезают через 1к10 раундов.
Вы не можете активировать это Учение повторно пока не окончите длительный отдых.

Одержимый скакун
Требования: 5уровень
Длительность: Оканчивается после продолжительного отдыха или когда хиты скакуна опустятся до 0.
Активировав это Учение, вы можете сотворить заклинание поиск скакуна, добавляя к списку возможных скакунов скелет боевого коня. Существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда вы оканчиваете длительный отдых.

Полная луна
Требования: 17 уровень
Длительность: Оканчивается после продолжительного отдыха.
В начале каждого вашего хода вы можете выбрать точку в пределах 60 футов от вас, из которой исходит сфера радиусом в 10 футов. Скорость существ, начинающих свой ход внутри сферы, увеличивается на 10 футов и они получают иммунитет к состояниям очарования и испуга до конца вашего следующего хода.
"Свет полной луны благоволит охотникам и хищникам, направляя их путь лучами белого света. Если вам повезёт, однажды он направит и вас..." - Профессор Сингрейв

Кровавая луна
Требования: 17 уровень
Длительность: Оканчивается после продолжительного отдыха.
В начале каждого вашего хода вы можете выбрать точку в пределах 60 футов от вас, из которой исходит сфера радиусом в 10 футов. Существа, начинающие свой ход внутри сферы, вычитают к4 из своих бросков атаки и спасбросков.
"Кровавая луна - луна проклятий и тёмной магии. Это словно праздник солнцестояния, но для ведьм и оккультистов." - Профессор Сингрейв

Таинственная луна
Требования: 17 уровень
Длительность: Оканчивается после продолжительного отдыха.
В начале каждого вашего хода вы можете выбрать точку в пределах 60 футов от вас, из которой исходит сфера радиусом в 10 футов. Существа, начинающие свой ход внутри сферы, должны совершить спасбросок Мудрости. При провале они получают 2к10 психического урона и передвигаются на половину своей скорости от центра сферы.
"По некоторым свидетельствам, луна - живое, дышащее существо со своими собственными намерениями и целью в жизни. Будем надеяться, она довольна своим местом во вселенной..." - Профессор Сингрейв

Астральный полёт
Требования: 9 уровень
Длительность: Мгновенная
Вы можете один раз наложить заклинание полёт на себя, отращивая при этом пару крыльев. Учение оканчивается вместе с заклинанием.

Жажда плоти
Требования: нет
Длительность: Оканчивается в конце продолжительного отдыха
Вы можете поедать свежие трупы. Вы можете потратить минуту, чтобы съесть часть трупа маленького или большего гуманоида или зверя, мёртвого не более часа. При этом вы можете потратить одну кость хитов для лечения. Вы не можете питаться с одного трупа дважды.

Аватар бедствия
Требования: 5 уровень
Длительность: Оканчивается в конце продолжительного отдыха
Пока активно это учение, вы наносите двойной урон вещам и зданиям. Кроме того, вокруг вас начинается буря, и существа, начинающие свой ход в пределах 10 футов от вас, должны совершать спасброски Ловкости, получая 1к4 урона электричеством. Вы можете унять шторм бонусным действием и снова активировать его действием.

Недобрые намерения
Требования: нет
Длительность: Оканчивается в конце продолжительного отдыха
Пока активно это учение, вы можете заставить гуманоида, с которым вы разговариваете, совершить проверку Мудрости (Проницательность) против вашего Интеллекта (Магия). Если вы преуспеваете, вы можете изменить отношение собеседника к существу, которое вам известно. Вы можете заставить цель относиться к выбранному существу более враждебно, но не более положительно. Кроме этого, вы можете использовать проверки Интеллекта (Магия) в место проверок Харизмы (Обман) и Харизмы (Убеждение).
Вы можете делать одно и то же существо целью этой способности не больше одного раза в день. Цель эффекта не знает, что вы применили к ней эту способность.

Тёмная волна
Требования: нет
Длительность: 1 минута
Пока это Учение активно, вы можете действием создать круг радиусом в 40 футов, область внутри которого будет считаться водой при расчёте перемещения. Центр круга должен находиться в точке в пределах 60 футов от вас. Внутри области действия могут нормально дышать и сухопутные, и водные существа.
Иллюзорные образы затонувшего города и чудовищных тварей, скользящих в бесконечных глубинах, заставляют враждебных существ, находящихся внутри круга, совершать с помехой спасброски против страха.

Из глубин
Требования: 9 уровень
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Когда вы активируете это Учение, вы призываете в точку в пределах 60 футов от вас одну из следующих групп существ по вашему выбору:
Четыре рифовых акулы
Два гигантских осьминога
Одна охотничья акула
Если вы теряете концентрацию, призванные существа исчезают.
(Если ваш Мастер разрешает использовать Книгу тёмных чар [Dark Arts Player's Guide], вы можете призывать так же следующих существ:
Восемь утопших матросов [Seafallen Crew, c.48]
Два утонувших боцмана [Seafallen Host, c. 49])

(Для удобства параметры данных существ приведены здесь же - прим. перев.)

Утопший матрос

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 12 (природная броня)
Хиты 15 (2к8 + 6)
Скорость 20 фт., плавание 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (0)	16 (+3)	4 (–3)	7 (–2)	5 (–3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты матроса до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5+полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты матроса опускаются до 1.
Слабая броня. Всякий раз, когда утопший матрос получает более 10 урона за один ход, кусок его коралловой брони откалывается, уменьшая его КД на 1. Этот штраф является кумулятивным, но не может уменьшить КД ниже 10.

Действия

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к6+1).
Водная струя (1/день). Утопший матрос выплёвывает 10-футовую струю воды шириной в 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок Ловкости Сл 11, получая дробящий урон 7 (2к6) при провале и, если размер существа не превышает Среднего, отталкиваясь на 5 футов. В случае успеха цель получает половину этого урона и не отталкивается.

Утонувший боцман

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13 (природная броня)
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 20 фт., плавание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (0)	16 (+3)	5 (–3)	7 (–2)	5 (–3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1 (200 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты боцмана до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5+полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты боцмана опускаются до 1.
Слабая броня. Всякий раз, когда утопший боцман получает более 10 урона за один ход, кусок его коралловой брони откалывается, уменьшая его КД на 1. Этот штраф является кумулятивным, но не может уменьшить КД ниже 10.

Действия

Мультиатака. Утонувший боцман совершает две атаки: одну трезубцем, и одну щупальцами.
Трезубец. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к8+2).
Щупальца. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Дробящий урон 4 (1к4+2). Если цель — существо с размером не больше Среднего, она становится схваченной и опутанной (Сл высвобождения 12).
Водная струя (перезарядка 6). Утонувший боцман выплёвывает 10-футовую струю воды шириной в 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая дробящий урон 10 (3к6) при провале и, если размер существа не превышает Среднего, отталкиваясь на 5 футов. В случае успеха цель получает половину этого урона и не отталкивается.

Подробнее про этих существ можно прочитать в *Книге тёмных чар* на страницах 48-49. Книга не переведена на русский язык, за исключением лишь заклинаний из неё.

КЛАСС ШАМАН

Старый шаман совершает ритуал для своего клана, танцуя вокруг костра, зажженного у тотема. Огонь вспыхивает и меняет цвета, даря своим людям свет, приготовленную пищу и тепло. Позже той же ночью, призрачные волки из от тотема, чтобы патрулировать окраины поселения, защищая клан от степняков.

В полуразрушенном могильнике орчиха призывает своих предков, что лежат под землей. Те, кто отвечает, ожидают подношений и подарков и, получив их, исполняют её желание. Духи бродят и защищают её клан от сил естественных и неестественных, первобытных чудовищ и нежити. Её самые заботливые предки даже последуют за ней и защитят, став основой выживания в трудные времена.

В пылу клановой войны старейшина тортлов окружает себя камнями, орудуя элементальным телом, как своим собственным, прокладывая путь разрушения через своих соперников. Когда задача выполнена, он благодарит землю за помощь и продолжает чествовать её через ритуал в течение следующих недель.

Маленькая гоблинша скорчилась в углу своей пещеры, прячась от группы приближающихся гноллов. Она достает маленькую куклу в форме гнолла и начинает бормотать что-то на древнем языке. Гноллы ловят звук и движутся к нему , однако ни один из них не подходит близко, прежде чем упасть.

Кого бы они ни призывали, все они шаманы. Их сила черпается из их связи с окружающим миром, представленным тотемами, духами предков или чистыми стихиями.

Шаманы следят за своими кланами и проводят ритуалы, но иногда они вынуждены уходить во внешний мир, зачастую совершенно новый и незнакомый им.

Первичная энергия

Шаманы выкачивают свою магию из окружающей их энергии — природы, стихий, духов. Они одарены своей силой древними существами, которые вознаграждают их преданность и заботу об их сущности. Шаман, получающий энергию от стихий, был бы известен своей заботой о природе и умением уважать огонь. Та, чьи предки даруют ей частички своей шаманской силы, передаваемой по первобытной родословной. Или шаман, который перекачивает их энергию через тотемы, представляющие духов и энергию, находящиеся далеко за пределами досягаемости смертного.

Духи-хранители

Почти в каждом древнем племени или клане есть свой дух-хранитель. В зависимости от того, что является родным для данной местности, люди поклоняются и приписывают удачу конкретным хранителям. Со временем это проявляется в физическом духе-животном. Этот страж олицетворяет безопасность и здоровье клана, щедрость урожая или охоты и суровость погоды. Если дух-хранитель умиротворён и о нём заботятся, клан вознаграждается тем же. Шаманы племён и кланов создают личные связи со своим духовным животным-хранителем, получая особые благословения и разрешение на общение.

ШАМАН

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные заговоры	Известные заклинания	1	2			
1	+2	Сикант, Тотемное животное, Когти духа							
2	+2	Использование заклинаний, Перенаправление	2	2	2				
3	+2	Архетип шамана	2	3	3				
4	+2	Увеличение характеристик	2	4	3				
5	+3	Дополнительная атака	3	5	4	2			
6	+3	Мистические когти, Хранитель ритуалов	3	6	4	2			
7	+3	Умение архетипа	3	7	4	3			
8	+3	Увеличение характеристик	4	8	4	3			
9	+4	—	4	9	4	3	2		
10	+4	Воплощённый дух	4	9	4	3	2		
11	+4	Умение архетипа	4	10	4	3	3		
12	+4	Увеличение характеристик	4	10	4	3	3		
13	+5	Большое тотемное животное	4	11	4	3	3	1	
14	+5	Умение архетипа	4	11	4	3	3	1	
15	+5	—	5	12	4	3	3	2	
16	+5	Увеличение характеристик	5	12	4	3	3	2	
17	+6	Умение архетипа	5	13	4	3	3	3	1
18	+6	Великое камлание	5	13	4	3	3	3	1
19	+6	Увеличение характеристик	5	14	4	3	3	3	2
20	+6	Могучий воплощённый дух	5	15	4	3	3	3	2

СОЗДАНИЕ ШАМАНА

Когда вы создаете шамана, в качестве своего игрового персонажа, вы должны учитывать обычаи клана, из которого вы родом. Используют ли они тотемы, церемонии, молитвы или иные искусства? Какие животные обитают в этом районе? Что они собой представляют? Как их представляет ваш клан? Все эти вопросы необходимы для создания тотемного животного вашего шамана и выбора подходящего шаманского источника.

Почему ваш шаман покинул клан? Было ли это для того, чтобы защитить клан? Чтобы найти новый дом? Был ли он изгнан своим народом или покинут прежними духами? Возможно, вы тренируетесь на пути открытий, сосредоточены на обучении, чтобы вернуться и вести свой клан через трудные времена.

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ

Вы можете быстро создать шамана, следуя этим рекомендациям. Во-первых, Мудрость должна быть самой высокой характеристикой, за ней выберите либо Телосложение, либо Ловкость.

Во-вторых, выберите предысторию чужеземца.

Классовые умения

Шаманы обладают следующими классовыми умениями:

Хиты

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень шамана.

Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень шамана после первого

Владение

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты **Оружие**: Простое оружие, духовые трубки, сети, боевые молоты, боевые кирки

Инструменты: Алхимика и отравителя **Спасброски**: Интеллект, Мудрость

Навыки: Выберите два навыка из следующих: Обращение с животными, Магия, История, Проницательность, Медицина, Природа, Религия и Выживание.

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- (а) простое рукопашное оружие и щит или (б) боевой молот, духовая трубка, боевая кирка или сеть
- (а) Набор исследователя подземелий или(б) набор священника
- (а) Набор алхимика или (б) набор отравителя
- Стёганный доспех и шаманский талисман

В качестве альтернативы, вы можете получить начальное богатство в размере 3к4 × 10 зм и купить снаряжение на свой выбор.

ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ МУЛЬТИКЛАССИРОВАНИЯ В ШАМАНА

Минимальные характеристики: Мудрость 13.
Когда вы мультиклассируетесь в шамана, вы получаете владение простым оружием, лёгкой бронёй и щитами.

ШАМАНСКИЙ ЯЗЫК

На 1 уровне вы учитесь говорить на сиканте - тайном языке духов и умерших.
Независимо от того, в каких землях вы окажетесь, связываясь с местными духами вы всегда можете свободно общаться с ними на сиканте.

ТОТЕМНОЕ ЖИВОТНОЕ

Изучив обычаи своего народа, шаман вводится в их кланы духовными хранителями, защитником народа, который следит и обеспечивает безопасность и изобилие урожая и радости.

На 1-м уровне выберите своё тотемное животное и получите его особенность. Тотемные животные, как правило, хищники или могущественные существа. Шаман представляет это существо в своей одежде и речи. Например, если ваше животное - волк, вы можете носить волчью шкуру. Тотемное животное - это специфическое существо, и поэтому никакое правило не запрещает убивать обычных животных его вида.
Медведь: медведь крепкий и жизнерадостный. Ваш максимум хитов увеличивается на 1, и вы получаете дополнительный хит каждый раз как получаете новый уровень шамана.
Кабан: Кабан дикий и агрессивный. Ваши критические удары наносят дополнительный урон, равный уровню шамана.
Орел: Орел зоркий и бдительный. Вы можете дать себе бонус к броскам инициативы, равный модификатору Мудрости.
Лягушка: Лягушка эластична и гибка. Ваши заклинания с дистанцией "касание" или "5 футов" теперь имеют дистанцию 10 футов.
Пантера: Пантера хитрая и скрытная. У вас есть бонус к проверкам Скрытности, когда вы находитесь в тусклом свете или темноте. Бонус равен вашему модификатору Мудрости.
Тигр: Тигр быстр и свиреп. Ваша скорость увеличивается на 10 футов.
Черепаха: Черепаха выносliва и решительна. Пока вы не носите никакой брони, базовый КД 16 (ваш модификатор Ловкости не влияет на это число). Вы можете использовать щит и всё равно получить это преимущество.
Волк: Волк быстр и сговорчив. Когда союзник в пределах 5 футов от вас совершает бросок атаки, вы можете реакцией дать ему преимущество на этот бросок.

КОГТИ ДУХА

Вы всегда вооружены мощью вашего тотемного животного. Вы можете призвать эфирное природное оружие, которое вы можете использовать для нанесения рукопашных ударов оружием. Вы владеете этим природным оружием и используете свой модификатор Мудрости для бросков атаки и урона.
Тип урона ваших когтей - рубящий, и они используют кость урона к8.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Получив 2 уровень, вы обучаетесь обращаться к окружающим духам, для сотворения заклинаний. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10 *Книги Игрока.*

ЗАГОВОРЫ

На 2 уровне вы знаете два заговора на ваш выбор из списка заклинаний шамана. Вы узнаёте дополнительные заговоры шамана на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Шаман» показывает, какое количество ячеек заклинаний шамана у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.
Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *дружба с животными*, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете сотворить заклинание *дружба с животными* с помощью любой из этих ячеек.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Вы знаете два заклинания 1 уровня на свой выбор из списка доступных шаману.
Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 5 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня. Кроме того, когда вы оканчиваете длительный отдых, вы можете одно из известных вам заклинаний шамана заменить на другое из списка шамана, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний шаман использует Мудрость, так как магия отображает вашу взаимосвязь с духами. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Муд-рость при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание шамана как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно известно вам.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать свой тотем в качестве фокусировки для заклинаний шамана.

ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ

Шаман должен использовать силу духов не только для себя, но и для других. Начиная со 2 уровня, вы можете действием превратить ваш шаманский талисман в тотем, который вы втыкаете в землю. Когда вы накладываете заклинание, которое нацелено только на одно существо и имеет дистанцию "На себя", вы можете заставить другое целевое существо в пределах 20 футов от тотема получить эффект этого заклинания вместо вас. Если заклинание накладывается реакцией, вы можете наложить заклинание на другое существо, если оно будет соответствовать условиям реакции. Например, если существо в радиусе 20 футов от тотема получает урон от огня, вы можете использовать свою реакцию, чтобы наложить *Поглощающие стихий* и позволить существу получить преимущества этого заклинания. Через 1 минуту тотем возвращается к первоначальной форме, и эта способность заканчивается.
Вы можете использовать Перенаправление количество раз, равное 1 + ваш модификатор Мудрости (минимум один раз).

Вы восстанавливаете все использования, когда оканчиваете длительный отдых.

АРХЕТИП ШАМАНА

На 3 уровне ваша связь с духами становится достаточно сильной, чтобы вам необходимо было определить конкретный источник, чтобы контролировать их. Вы выбираете архетип, отображающий ваш дальнейший путь и основополагающую духовную связь: духи предков, стихийный источник, тотемы или искажённый источник. Подробности этих архетипов приведены в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 3, 7, 11, 14 и 17 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

МИСТИЧЕСКИЕ КОГТИ

Начиная с 6 уровня, ваши духовные когти считаются магическими с целью преодоления сопротивления и иммунитету к немагическим атакам и урону.

ХРАНИТЕЛЬ РИТУАЛОВ

Начиная с 6 уровня, вы становитесь хранителем племенных ритуалов. Выберите два заклинания доступных вам уровней из списка заклинаний любого класса, у которых есть ключевое слово «ритуал». Вы изучаете эти заклинания. Они считаются шаманскими заклинаниями для вас, и не учитываются в максимальном количестве заклинаний, которые вы знаете. Вы можете использовать эти заклинания только как ритуалы. На 13 и на 17 уровнях вы можете выбрать ещё по два дополнительных ритуала.

Также, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете выбрать одно из ритуальных заклинаний, которые вы знаете, и заменить его другим ритуалом доступного вам уровня.

Кроме того, отныне накладывание любых ритуалов занимает у вас лишь половину от обычного времени. Дополнительно, если один из ваших союзников произносит ритуальное заклинание, вы можете помочь ему, сокращая время наложения заклинания на 5 минут.

ВОПЛОЩЁННЫЙ ДУХ

Начиная с 10 уровня, связь с вашим тотемным животным становится настолько велика, что позволяет вам призвать частицу его души, чтобы та сражаться на вашей стороне. Вы можете действием вызвать существо, в зависимости от того, какое тотемное животное выбрали на 1 уровне.

Животное появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, и исчезает, когда его хиты снижаются до 0, или когда вы отпускаете его бонусным действием. Духовное животное сохраняет свои текущие хиты, когда оно исчезает.

Совершите проверку инициативы за призванного существа, и оно будет совершать свои собственные ходы. Он подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, оно защищается от враждебных существ, но действий не совершают. Параметры духовных животных находятся в конце этого класса.

Если призванный дух погибает, вы должны выполнить ритуал почитания вашего тотемного животного, прежде чем вы сможете вызвать его вновь.

Вы выполняете ритуал в течение 1 часа, что можно сделать во время короткого отдыха.

БОЛЬШОЕ ТОТЕМНОЕ ЖИВОТНОЕ

По мере того как вы становитесь всё более могущественным заклинателем духов, ваше тотемное животное животное также растёт, подпитываясь духовными эманациями, окружающими вас во время ритуалов, обрядов и камланий.

На 13 уровне вы получаете дополнительную черту, основанную на тотемном животном, которое вы выбрали на 1 уровне.

Медведь: Вы приобретаете владение спасбросками Телосложения. Если вы уже владеете им, вы вместо этого владение спасбросками Силы.

Кабан: Все ваши броски атаки считаются критическими при выпадении 19 или 20.

Орел: Вы не можете быть застаны врасплох, пока вы находитесь в сознании. Кроме того, если вы падаете, ваша скорость падения замедляется до 60 футов за раунд, и вы можете приземлиться на ноги, не получая урона от падения.

Лягушка: Один раз за ход, когда вы поражаете существо в пределах 10 футов от вас с помощью заклинательной атаки, скорость цели уменьшается вдвое до конца его следующего хода.

Пантера: Находясь в темноте или тусклом свете, вы получаете +5 к проверкам Скрытности против существ, которые полагаются на нормальное или тёмное зрение, но не на другие формы зрения, и вы можете использовать Засаду бонусным действием.

Тигр: Вы можете использовать Рывок бонусным действием.

Черепаха: Пока вы не носите броню, у вас есть бонус +2 ко всем спасброскам.

Волк: Ваши союзники получают преимущество на рукопашные броски атаки, которые они совершают в свой ход против любого существа в пределах 5 футов от вас, которое враждебно вам, пока вы дееспособны.

ВЕЛИКОЕ КАМЛАНИЕ

На 18 уровне вы можете провести час в процессе особо ярого камлания, умоляя сильного духа или группу духов одарить вас. Опишите Мастеру процесс и ту помощь, желание или подарок, который вы ищете от духов. В зависимости от обряда и того, что вы можете предоставить духам взамен, Мастер решает, насколько точно будет выполнена ваша просьба. Например, пир из лучшей еды вашей деревни стоимостью более 2500 золотых может умилостивить вашего предка настолько, что он даст вам указания к могущественному магическому предмету, с которым он был похоронен, или знанию забытого прошлого.

Подобное камлание крайне утомительно и совершив его, вы не можете использовать повторить его вновь в течение 2к6 дней.

МОГУЧИЙ ВОПЛОЩЁННЫЙ ДУХ

Начиная с 20 уровня, призываесый вами Воплощённый дух, становится сильнее. Он получает следующие преимущества: его размер Большой, он вызывается с вдвое большим количеством хитов, а его кости урона удваиваются. Кроме того, когда он совершаете действие Атака, то может совершить две атаки вместо одной.

АРХЕТИПЫ ШАМАНА

Все шаманы черпают свою силу от духов. Вид и суть этих духов могут сильно варьироваться от племени к племени и даже от одного шамана к другому. Это могут быть собственные предки, элементали стихий, мистические духи тотемов, или что-то гораздо более тёмное и мрачное.

ДУХИ ПРЕДКОВ

Источник вашей силы - ваши собственные предки. До вас они были могущественными шаманами, вождями племён и старейшинами кланов. Они, также как и вы сейчас, призывали своих собственных предков, и их родословную можно проследить до первобытных шаманов, которые на заре времён первыми получили доступ к этой силе, распевая свои дикарские песнопения у костров в каменных пещерах. Вы общаетесь со своими предками для руководства, защиты и мудрости.

РОДОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда вы берёте этот архетип на 3 уровне, вы получаете возможность изучать заклинания, дарованные вашими предками. Вы изучаете следующие заклинания и они не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете знать.

Уровень шамана	Заклинания
3	*Направленный снаряд, Щит веры*
5	*Нетленные останки, Божественное оружие*
9	*Разговор с мёртвыми, Духовные стражи*
13	*Аура жизни, Страж веры*
17	*Общение, Знание легенд*

ОБЩЕНИЕ С ПРЕДКАМИ

Кроме того, на 3 уровне вы получаете возможность говорить с предками, которые даруют вам эту силу. Вы изучаете заклинание *Гадание*. Оно так же не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете знать. Вы можете использовать его только как ритуал.
Кроме того, всякий раз, когда вы получаете хиты выше вашего максимума, вы получаете временные хиты, равные избытку исцеления, вплоть до максимального количества равного вашему уровню шамана.

ЗОВ ПРЕДКОВ

Начиная с 7 уровня, вы можете бонусным действием вызвать предка, чтобы тот помог вам. Выберите существо в радиусе 30 футов от вас. Призрачный лик предка появляется в незанятом пространстве рядом с ним. До тех пор, пока он не исчезнет, следующая атака против этого существа или сделанная этим существом будет иметь преимущество (на ваш выбор). Вы также можете произнести заклинание с дистанцией "Касание" через предка, но вы должны быть в пределах 100 футов от него. Предок остаётся призванным до тех пор, пока не будет произведена атака с использованием этого преимущества или вы не произнесете заклинание с дистанцией "Касание" через него.
Вы можете вызывать дух предка количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз). Вы восстанавливаете все израсходованные призывы, когда заканчиваете длительный отдых.

ДРЕВНИЙ СТРАЖ

Начиная с 11-го уровня, когда когда по вам попадает атака, вы можете реакцией вызвать предка-хранителя, чьё эфирное тело блокирует большую часть атаки. Предок даёт вам сопротивление к урону вызвавшей срабатывание атаки. Если атака нанесла критический удар, то он будет считать обычным попаданием. Любые эффекты, вызванные критическим попаданием, отменяются. Вы можете вызвать древнего стража даже после начального подсчёта урона.
Как только вы используете этот навык, вы не можете использовать его снова, пока не закончите короткий отдых.

ВИДЕНИЯ

Начиная с 14 уровня, ваши предки даруют вам видения возможного будущего, составленные из их прошлого опыта. Всякий раз, когда существо, которое вы можете видеть в радиусе 100 футов от вас, делает бросок атаки, проверку способности или спасбросок, вы можете реакцией либо дать существу преимущество, либо наложить помеху.
Вы можете использовать видения количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз). Вы восстанавливаете все израсходованные применения, когда заканчиваете длительный отдых.

ПРОЕКЦИЯ

Начиная с 17 уровня, вы можете отделать часть своего духа от тела и спроецировать его в окружающий мир. Трижды в день вы можете использовать заклинание *Проекция*, без траты ячеек и предоставления материальных компонентов.

СТИХИЙНЫЙ ИСТОЧНИК

Шаманов, черпающих силу из окружающей их стихии, часто путают с чародеями, ещё лишь овладевающими своей силой, поскольку неопытному глазу может показаться что источник их силы находится внутри них, а не вовне. Однако на деле это, разумеется, не так и эти шаманы должны уважать и угождать стихийным духам вокруг себя, иначе они потеряют свои дары. Шаман с элементальным источником магии обладает особой разрушительной силой, отличающей его от прочих шаманов.

СТИХИЙНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда вы берёте этот архетип на 3 уровне, вы получаете возможность изучать заклинания, дарованные духами стихий. Вы изучаете следующие заклинания и они не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете знать.

Уровень шамана	Заклинания
3	*Доспех Агатиса, Цветной шарик*
5	*Земляная хватка Максимилиана, Снежный шквал Сниллока*
9	*Стихийное оружие, Защита от энергии*
13	*Проклятье стихий, Огненный щит*
17	*Испепеление, Водоворот*

КОГТИ СТИХИИ

Также на 3 уровне вы можете направить стихии, которые питают вашу силу, в свои духовные когти. Всякий раз, когда вы воплощаете их, вы можете изменить тип урона на кислоту, холод, огонь, звук или молнию, вместо обычного рубящего урона. Если вы это делаете, они также наносят 1к4 дополнительного урона.
Этот урон увеличивается на 1к4 на 9-м (2к4) , 13-м (3к4) и 17-м (4к4) уровнях.

ПОКОРЕНИЕ СТИХИЙ

Начиная с 7 уровня, стихии, которыми вы владеете, становятся сильнее. Всякий раз, когда вы наносите урон кислотой, холодом, огнем, молнией или звуком и на кости урона выпадет 1 или 2, вы можете повторно бросить все такие кости, но должны использовать новый бросок, даже если у вас вновь выпадает 1 или 2.
Кроме того, вы не страдаете от воздействия экстремального холода или жары, как если бы были адаптированы к подобному климату, как это описано в *Книге Мастера*.

БУШУЮЩИЙ ШТОРМ

Начиная с 11 уровня, вы получаете способность вызывать слияние стихий в разрушительном шторме в определенной области. Раз в день вы можете действием выбрать точку в пределах 60 футов от вас, после чего шторм радиусом 15 футов, с центром на этой точке, появляется вокруг неё. Местность шторма считается труднопроходимой. В небе сверкают молнии, внизу плещет вода, а между ними в воздухе пляшут пылающие камни.
Когда вы вызываете шторм, каждое существо в этом районе должно совершить спасбросок Силы или оказаться сбито с ног. Любое существо, которое заканчивает свой ход в шторме, получает 1к12 урона молнией, 1к10 холодом, 1к8 огнём и 1к6 кислотой. Шторм длится 1 минуту.

ОБЛАЧЕНИЕ СТИХИЙ

Начиная с 14 уровня, вы можете действием облачить себя в воплощение одной из стихий. Вы находитесь под воздействием заклинания Облачение ветра, Облачение камня, Облачение льда или Облачение огня (на ваш выбор) в течение 10 минут, без необходимости поддерживать концентрацию.
Вы можете использовать облачение стихий количество раз, равное половине вашего модификатора Мудрости (минимум один раз). Вы восстанавливаете все израсходованные применения, когда заканчиваете длительный отдых.

ЕДИНЕНИЕ

Начиная с 17 уровня, оканчивая длительный отдых, вы можете выбрать одну из стихий. Вы получаете сопротивление к огню, кислоте, холоде, молнии или звуком.
Вы можете изменить этот выбор на другую стихи когда окончите следующий длительный отдых.

ТОТЕМЫ

Тотемы, которым поклоняется племя, обладают врождённой силой, которую могут использовать опытные шаманы. Мастера этого искусства создают свои собственные тотемы, перемещают и трансформируют копии главного тотема своего племени и даже усиливают тотемы, чтобы получить преимущество в бою.

ТОТМЕНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда вы берёте этот архетип на 3 уровне, вы получаете возможность изучать заклинания, дарованные силой тотемов. Вы изучаете следующие заклинания и они не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете знать.

Уровень шамана	Заклинания
3	*Обнаружение добра и зла, Опознание*
5	*Охраняющая связь, Область истины*
9	*Охранные руны, Магический круг*
13	*Магический глаз, Изготовление*
17	*Сотворение, Святилище*

ТОТЕМ ИЗБРАННОГО ЖИВОТНОГО

Также на 3 уровне вы можете бонусным действием вызвать небольшую копию тотема вашего клана или племени на поле боя. Существа по вашему выбору в пределах 10 футов от тотема получают благословение, основанное на вашем тотемном животном. Тотем существует 1 минуту.

Медведь: Существа в ауре совершают спасброски Телосложения с преимуществом.

Кабан: Существа в ауре совершают спасброски от смерти с преимуществом.
Орел: Существа в ауре совершают спасброски Ловкости с преимуществом.

Лягушка: Существа в ауре увеличивают досягаемость своих действий и атак на 5 футов.
Пантера: Существа в ауре могут использовать действие Засада бонусным действием.
Тигр: Существа в ауре могут использовать действие Рывок бонусным действием.
Черепаха: Существа в ауре совершают спасброски Мудрости с преимуществом.
Волк: Существа в ауре могут использовать действие Отход бонусным действием.

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий отдых.

МНОЖЕСТВЕННОЕ ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ

Начиная с 7 уровня, когда вы используете навык Перенаправление, призываемый тотем становится в два раза выше и мощнее. Дальность действия тотема составляет 40 футов, и вы можете направить накладываемое заклинание не на одно, а на несколько существ, в количестве вплоть до вашего модификатора Мудрости (минимум 1). Однако каждая цель, кроме первой, должна использовать свою реакцию, чтобы получить преимущества от накладываемого таким образом заклинания, а вы должны потратить дополнительную ячейку того же уровня или выше, для каждой цели после первой. Диапазон, на котором вы можете использовать тотем в качестве фокусировки заклинания, также увеличен до 40 футов.

ТОТЕМНАЯ ЗОНА

Начиная с 11 уровня, вы можете создать зону тотемной энергии. Зона - это 20-футовый квадрат, и вы вызываете по тотему в каждом углу квадрата. Любое количество существ по вашему выбору, которые начинают свой ход в зоне, получают временные хиты, равные вашему уровню шамана. Враждебное существо, которое начинает свой ход в зоне, должно преуспеть в спасброске Телосложения или уменьшить скорость своего движения вдвое и получить урон силовым полем 4к6. Зона существует 1 минуту.
Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий отдых.

ТОТЕМНЫЙ ГОЛЕМ

Начиная с 14 уровня, вы можете действием вызвать голема, подпитываемого силой тотемов. Он появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть, и исчезает, когда его хиты снижаются до 0 или через 1 час проходит.
за одну группу, и они будут совершать свои собственные ходы. Совершите проверку инициативы за голема, и он будет совершать свои собственные ходы. Он подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, голем защищается от враждебных существ, но действий не совершают. Параметры голема находятся в конце этого класса.
Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий отдых.

ЗАЩИТА ТОТЕМА

Начиная с 17 уровня вас становится особо трудно убить. Вас постоянно окружает защитный саван, похожий на чуть заметную взвесь в воздухе. Критические удары и скрытые атаки плутов больше не наносят вам никакого дополнительного повреждения, и кроме того, реакцией вы можете снизить получаемое повреждение от любого видимого вами источника на 10 хитов.

ИСКАЖЕНИЕ

Некоторые шаманы черпают свою силу из порчи и искажения, распространяющегося по всему миру. Это искажение не является ни арканическим, ни стихийным, но оно происходит естественным образом в окружающем мире. Оно опасно, поскольку проклинает коснувшихся его и вредит людям, а когда попадает не в те руки, то дополнительно ещё и становится мощным оружием. Шаманы, которые черпают силы из порченных энергий, обычно злы, но могут быть и добры, и прокляты связью с данным источником.

ЗАКЛИНАНИЯ ПОРЧИ

Когда вы берёте этот архетип на 3 уровне, вы получаете возможность изучать заклинания, дарованные силой порчи. Вы изучаете следующие заклинания и они не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете знать.

Уровень шамана	Заклинания
3	*Порча, Сглаз*
5	*Речь златоуста, Луч слабости*
9	*Проклятие, Разговор с мёртвыми*
13	*Усыхание, Смятение*
17	*Обессиливание, Обет*

ПРОКЛЯТАЯ КУКЛА

Также на 3 уровне вы превращаете свой шаманский талисман в проклятую куклу. Проклятая кукла - это ваша новая фокусировка для заклинаний. У вас может быть только одна проклятая кукла за раз.
Если вы потеряете свою проклятую куклу или она будет уничтожена, вы можете потратить 8 часов на создание новой. Кроме того, когда вы создаёте свою куклу, вы можете создать её в виде определённого существа. Выберите гуманоидную расу (например, гоблинов или гноллов). Когда вы поражаете существо выбранной расы атакой заклинанием, вы можете сделать существо уязвимым для всех видов урона от этой атаки. Вы должны держать проклятую куклу при себе, чтобы использовать эту способность.
Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий отдых.
Когда вы создаёте новую куклу, вы можете выбрать новую расу.

КОРЧАЩИЕСЯ ДУХИ

Начиная с 7 уровня, вы можете действием послать волну недовольных духов на существо в пределах 60 футов от вас. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. Цель получает психический урон 4к6 при провале или половину этого урона при успехе. Независимо от результата, духи продолжают кружиться вокруг цели, пока ваша концентрация не закончится (как будто вы концентрируетесь на заклинании). В начале каждого хода цели, та должна совершить повторный спасбросок. Если вы потеряете концентрацию, духи будут случайным образом выбирать новую цель в пределах 30 футов в конце каждого вашего хода. Духи существуют вплоть до 1 минуты.
Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите длительный отдых.

ПРОКЛЯТАЯ КУКЛА

Начиная с 11 уровня, ваша душа оказывается окончательно заражена извращённой магией, которую вы используете. Вы получаете сопротивление некротическому урону. Всякий раз, когда вы тратите ячейку заклинаний, чтобы наложить заклинание из списка заклинаний порчи, вы получаете временные хиты, равные удвоенному уровню заклинания.

ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ ПОРЧА

Начиная с 14 уровня, вы обнаруживаете способы сделать так, чтобы порча запятнала души ваших целей. После того, как существо проваливает спасбросок против заклинания из вашего списка заклинаний порчи, вы можете проклясть его. Вы можете проклясть только одно существо за раз.
Будучи проклятым, существо не может восстановить хиты, и оно получает 1к6 некротического урона каждый раз, когда оно атакует или произносит заклинание. Проклятие длится до тех пор, пока существо не умрёт, не пройдет 24 часа, или вы не проклянёте новую цель. Действием существо может совершить проверку Мудрости против вашей Сл спасбросков, чтобы противостоять тьме и преждевременно закончить проклятие.
Этот навык не влияет на конструкты или нежить.

ЖЕРТВА НА АЛТАРЕ

Начиная с 17 уровня, вы можете принести на алтаре жертву. Жертвой может быть только живое существо, и ритуал жертвоприношения занимает не менее 10 минут, включая в себя ритуальные песнопения и поедание сердца, мозга или иного органа жертвы. Успешно завершённый ритуал даёт вам следующие преимущества:

- Вы получаете временные хиты, в количестве равном 3 × количество костей хитов жертвы.
- Вы восстанавливаете одну ячейку заклинаний не выше 3 круга.
- Вы излечиваетесь от одной немагической болезни, яда или эффекта снижающего ваш максимум хитов.
- Если жертва была разумным существом, вы получаете часть её воспоминаний (как правило наиболее ярких, но окончательный их характер определяется Мастером).

Обычно духи благосклонно принимают не более одной жертвы в день, но в некоторых случаях, по усмотрению Мастера, это может быть иначе.
Также, если жертва была особо сильна или редка (например, дитя благородных кровей или редкий волшебный зверь), духи могут дать и иные формы награды, такие как Вдохновение, эффект *Благословения* или что-то ещё.
Обычные жертвы (такие как ягнёнок или птица) не интересуют духов и могут даже вызвать их гнев своей незначительностью.

Заклинания шамана

0 круг (заговоры)
Защита от оружия
Власть над огнём
Сотворение костра
Пляшущие огоньки
Огненный снаряд
Обморожение
Указание
Шквал
Починка
Лепка земли
Сопротивление
Формование воды
Электрошок
Терновый кнут
Раскат грома

1 круг
Поглощение стихий
Дружба с животными
Звериные узы
Огненные ладони
Церемония
Сотворение или уничтожение воды
Обнаружение болезней и яда
Дрожь земли
Туманное облако
Ледяной кинжал
Скороход
Защита от добра и зла
Очищение пищи и питья
Убежище
Усыпление
Разговор с животными
Волна грома
Удар тотемом

2 круг
Пекло Аганаззара
Подмога
Смена обличья
Почтовое животное
Умиротворение
Тёмное зрение
Узы земли
Улучшение характеристики
Увеличение/уменьшение Порыв ветра
Раскалённый металл
Поиск животных или растений
Защита от яда
Палящий луч
Дребезги
Паук
Защитный ветер

3 круг
Маяк надежды
Призыв молнии
Контрзаклинание
Сотворение пищи и воды
Дневной свет
Извержение земли
Огненный шар
Молния
Слияние с камнем
Рост растений
Снятие проклятья
Метель
Громовой шаг
Водяная стена
Подводное дыхание
Хождение по воде
Стена ветров

4 круг
Призыв малых элементалей
Власть над водами
Защита от смерти
Предсказание
Свобода перемещения
Град
Превращение
Изменение формы камня
Каменная кожа
Сфера бури
Огненная стена
Водяная сфера

5 круг
Пекло Аганаззара
Подмога
Смена обличья
Почтовое животное
Умиротворение
Тёмное зрение
Узы земли
Улучшение характеристики
Увеличение/уменьшение
Порыв ветра
Раскалённый металл
Поиск животных или растений
Защита от яда
Палящий луч
Дребезги
Паук

Защитный ветер

Удар тотемом

1-й круг, Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (осколок сломанного тотема)
Длительность: Мгновенная
Классы: Шаман

Вы вскидываете руку вверх, вызывая спектральный тотем в небе, который падает на указанное вами существо в пределах досягаемости. Цель должна совершить спасбросок Ловкости, получая урон силовым полем 3к6 при провале или вдвое меньше урона при успехе.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.

Дух медведя

Средний зверь, мировоззрение то же что и у шамана

Класс Доспеха 12 + модификатор Мудрости шамана
Хиты 30 + (3 × уровень шамана)
Скорость 40 фт., карабкаясь 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	6 (+3)	4 (-3)

Навыки Восприятие +4
Чувства темновидение 30 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Понимает языки шамана
Опасность 4

Жертвенная защита. Всякий раз, когда союзник в пределах 20 футов от духа медведя получает дробящий, колющий или режущий урон, дух медведя может реакцией перехватить этот урон на себя.

Духовная энергия. Дух совершает все свои спасброски с преимуществом, и его атаки считаются магическими.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Колющий урон 8 (1к8 + 4).

Когти. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Рубящий урон 11 (2к6 + 4).

Дух кабана

Средний зверь, мировоззрение то же что и у шамана

Класс Доспеха 10 + модификатор Мудрости шамана
Хиты 30 + (2 × уровень шамана)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	4 (-3)

Чувства темновидение 30 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Понимает языки шамана
Опасность 4

Неудержимый. Дух кабана игнорирует эффекты сложнопроходимой местности, двигаясь навстречу существам. Он иммунен к состояниям схваченный, парализованный, окаменевший, опутанный и ошеломлённый.

Духовная энергия. Дух совершает все свои спасброски с преимуществом, и его атаки считаются магическими.

Действия

Клыки. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Рубящий урон 5 (1к6 + 2).

Дух орла

Средний зверь, мировоззрение то же что и у шамана

Класс Доспеха 14 + модификатор Мудрости шамана
Хиты 30 + уровень шамана
Скорость 10 фт., летая 100 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	4 (-3)

Навыки Восприятие +5
Чувства истинное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 15
Языки Понимает языки шамана
Опасность 4

Пронзительный взгляд. В начале своего хода дух орла, если он видит персонажа через магическую тьму, находящегося в невидимости или скрытого иллюзией, дух может бонусным действием нанести этому существу 2к8 психического урона.

Духовная энергия. Дух совершает все свои спасброски с преимуществом, и его атаки считаются магическими.

Действия

Клюв. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Рубящий урон 7 (1к4 + 5).

Дух лягушки

Средний зверь, мировоззрение то же что и у шамана

Класс Доспеха 12 + модификатор Мудрости шамана
Хиты 30 + уровень шамана
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	4 (-3)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +3
Чувства темновидение 30 фт., пассивное Восприятие 15
Языки Понимает языки шамана
Опасность 4

Прожорливый. Всякий раз, когда дух лягушки захватывает существо (состояние "схвачен"), он восстанавливает хиты, равные урону, нанесённому атакой, которая схватила эту цель.

Духовная энергия. Дух совершает все свои спасброски с преимуществом, и его атаки считаются магическими.

Действия

Язык. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Колющий урон 5 (1к6 + 2). Цель становится схваченной (Сл высвобождения 15) и до тех пор, пока этот захват не закончится, цель считается опутанной, и дух лягушки не может атаковать языком другую цель.

Дух пантеры

Средний зверь, мировоззрение то же что и у шамана

Класс Доспеха 12 + модификатор Мудрости шамана
Хиты 30 + уровень шамана
Скорость 50 фт., карабкаясь 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	4 (-3)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +6
Чувства темновидение 30 фт., пассивное Восприятие 15
Языки Понимает языки шамана
Опасность 4

Скрытность в тенях. При слабом освещении или в темноте дух пантеры невидим.

Духовная энергия. Дух совершает все свои спасброски с преимуществом, и его атаки считаются магическими.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Колющий урон 6 (1к6 + 3).

Когти. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Рубящий урон 5 (1к4 + 3).

Дух тигра

Средний зверь, мировоззрение то же что и у шамана

Класс Доспеха 11 + модификатор Мудрости шамана
Хиты 30 + (3 × уровень шамана)
Скорость 40 фт.,

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	4 (-3)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +6
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 15
Языки Понимает языки шамана
Опасность 4

Свирепость. Тигр совершает с преимуществом атаки против лежащих ничком существ и добавляет дополнительную кость урона против них.

Духовная энергия. Дух совершает все свои спасброски с преимуществом, и его атаки считаются магическими.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Колющий урон 8 (1к10 + 3).

Когти. *Рукопашная атака оружием*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Рубящий урон 7 (1к8 + 3).

Дух черепхи

Средний зверь, мировоззрение то же что и у шамана

Класс Доспеха 15 + модификатор Мудрости шамана
Хиты 30 + (4 × уровень шамана)
Скорость 10 фт.,

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	5 (-3)	18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	4 (-3)

Чувства темновидение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Понимает языки шамана
Опасность 4

Несокрушимый. Дух черепахи иммунен к урону от заклинаний, требующих спасброска.

Духовная энергия. Дух совершает все свои спасброски с преимуществом, и его атаки считаются магическими.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием*: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Рубящий урон 9 (1к8 + 5).

Спрятаться в панцире. Дух прячется в свой черпаший панцирь. Его скорость становится равна 0, и он не может совершать действий, но он иммунен к урону. Единственное что он может предпринять в таком состоянии, это закончить данный эффект бонусным действием.

Дух волка

Средний зверь, мировоззрение то же что и у шамана

Класс Доспеха 13 + модификатор Мудрости шамана
Хиты 30 + (2 × уровень шамана)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	4 (-3)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +5
Чувства темновидение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Понимает языки шамана
Опасность 4

Альфа. Пока дух находится в пределах 5 футов от существа, вы и все остальные существа совершаете атаки против этой цели с преимуществом.

Духовная энергия. Дух совершает все свои спасброски с преимуществом, и его атаки считаются магическими.

Действия

Язык. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Колющий урон 8 (2к4 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 16, иначе она сбивается с ног.

Тотемный голем

Средний конструкт, мировоззрение то же что и у шамана

Класс Доспеха 15 + модификатор Мудрости шамана
Хиты 30 + (5 × уровень шамана)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	20 (+5)	6 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +4
Чувства Слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 6

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

Аура тотема. Тотемный голем испускает ту же ауру, что и благословение избранного животного, на расстоянии 30 футов. Эта аура может оказывать воздействие на до 10 существ по выбору шамана.

Тотемная устойчивость. Тотемный голем совершает все свои спасброски с преимуществом.

Действия

Мультиатака. Тотемный голем совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием*: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Дробящий урон 13 (2к8 + 4).

НОВЫЕ АРХЕТИПЫ

КОЛЛЕГИИ БАРДОВ
КОЛЛЕГИЯ ФОРТУНЫ

Барды в коллегии фортуны знают, что если вы доверяете Леди Удачи, то она никогда не подведет вас.
Эти музыканты путешествуют из города в город где, как правило, обманывают местных жителей в любом казино или азартных играх, которые позволяют проводить местные законы. Среди своих товарищей из других коллегий они известны тем, что всегда ходят в почти ощутимом ореоле удачи. Удачи, которой, к счастью, они готовы поделиться.

Дополнительные навыки

На 3 уровне вы получаете владение тремя игровыми наборами и одним навыком из следующего списка: Обман, Проницательность, Восприятие или Ловкость рук. Ваш бонус мастерства удваивается для любой проверки способности, которую вы совершаете при использовании игрового набора.

Испытывай удачу

Начиная с 3 уровня, вы внушаете часть своей азартной уверенности своим товарищам, когда воодушевляете их. Когда существо использует вашу кость Воодушевления барда, оно может решить кинуть ещё одну дополнительную кость Воодушевления. Если значение второго броска меньше первого то существо теряет бонус от Воодушевления барда и саму кость Воодушевления. Но если второй бросок равен или выше чем первый, добавьте оба результата к броску и существо теряет кость Воодушевления.

Везение

Начиная с 6 уровня вы находите мистическую силу в колоде карт и отныне способны призывать её эзотерическую символику, когда она вам требуется. Когда вы оканчиваете длинный отдых, вытяните три случайные карты, бросив 1к12 по диаграмме ниже.

1	*Проблемы с силой*	7	*Благо с силой*
2	*Проблемы с ловкостью*	8	*Благо с ловкостью*
3	*Проблемы с телослож.*	9	*Благо с телосложением*
4	*Проблемы с интелектом*	10	*Благо с интелектом*
5	*Проблемы с мудростью*	11	*Благо с мудрость.*
6	*Проблемы с харизмой*	12	*Благо с харизмой*

Вы сохраняете каждую карту до тех пор, пока не разыграете её или пока не наступит ваш следующий длительный отдых. Когда существо, которое вы можете видеть, совершает спасбросок, проверку способности или бросок атаки используя параметр соответствующий карте, которую вы вытянули, вы можете реакцией разыграть эту карту. Если вы играете благо, существо получает преимущество на бросок. Если вы играете проблему, существо получает помеху.

Туз в рукаве

Начиная с 14 уровня вы получаете дополнительное использование бардовского вдохновения. После завершения длительного отдыха вы можете бросить одну из ваших костей Вдохновения и записывать результат. Впоследствии, после того, как существо коммутатору вы дали кубик Вдохновения использует его, вы можете реакцией заменить его результат на результат который выпал у вас, когда вы заготавливали эту способность. Вы должны принять решение об использовании этой способности до того, как Мастер объявит результат.

Также вы можете использовать ваш Туз в рукаве в любой момент, чтобы добавить его результат к одной из ваших собственных атак, проверок способностей или спасбросков. Вы можете использовать эту способность повторно после завершения длительного отдыха.

КОЛЛЕГИЯ ДВУХ ДВОРОВ

Барды, которые присоединяются к Коллегии из двух дворов неизменно происходят из необычных мест.
Эти барды, как правило, либо выросли в заколдованных лесах, на землях, населенных феями, либо даже были похищены и унесены в страну фей, откуда однажды смогли сбежать, или же были освобождены своими повелителями по неизвестной им прихоти. Эти барды необратимо затронуты соблазнительной и чарующей природой фей и, по мере роста их силы они оказываются разделены друг с другом точно так же, как и сами феи.
Барды, которые поддерживают верность своему фригольду, уважение к другим и поддержку традиций, присоединяются к Благому двору.
Барды же, которые предпочитают индивидуализм, юмор и раскованное самовыражение, присоединяются к Неблагому двору.

Завораживающее поведение

Начиная с 3 уровня, когда вы выполняете проверку способностей Обман, Запугивание и Убеждение, и получаете результат, равный или меньший, чем ваш модификатор Харизмы, вы можете перебросить проверку. Вы должны использовать второй результат, даже если он хуже первого.

Притягательная внешность

Начиная с 3 уровня, когда существо совершает спасбросок против эффектов воздействующих на разум, очарования, испуга или иллюзии, вы можете реакцией потратить Вдохновение Барда на то, чтобы добавить и вычесть его значение из результата этого броска. Вы должны объявить, что используете эту способность после того, как спасбросок совершён, но прежде чем Мастер объявит, успешен ли он или нет.

Клятва верности

На 6 уровне вы выбираете примкнуть либо к Благому, либо к Неблагому двору фей. Каждый из них даёт свои преимущества.

Благой двор. Выберите и изучите 3 заклинания из следующих: *Указание, Благословение, Подмога, Невидимость, Внушение, Множественное лечащее слово, Снятие проклятья*. Выбранные заклинания считаются для вас бардовскими, но не учитываются в количестве заклинаний которые вы знаете. Кроме того, ваше лицо смягчается и становится красивым и невинным.

Неблагой двор. Выберите и изучите 3 заклинания из следующих: *Мистический заряд, Сглаз, Глухота/слепота, Невидимость, Внушение, Восставший труп, Проклятие.* Выбранные заклинания считаются для вас бардовскими, но не учитываются в количестве заклинаний которые вы знаете. Кроме того, ваше лицо ожесточается и становится похотливым, тёмным, пугающим и неприглядным.

Лояльность дворов

Начиная с 14 уровня, если вы служите Благому двору, то получаете способность Сияющий трон. Если же вы выбрали Неблагой двор, то получаете Трон тени.

Сияющий трон: Один раз за ход, когда вы накладываете заклинание 1 уровня или выше, выберете существо которое можете видеть. Это существо получает преимущество на свой следующий бросок.

Теневой трон. Один раз за ход, когда вы накладываете заклинание 1 уровня или выше, выберете существо которое можете видеть. Это существо получает помеху на свой следующий бросок.

ШКОЛЫ ВОЛШЕБНИКА: АСТРОЛОГИЯ

Есть волшебники, которые сосредотачивают свои исследования на небесных телах наверху, и то, как их расположение и порядок могут повлиять на существ, которые живут под ними. Известные как астрологи или "звездные маги", эти волшебники хорошо владеют магиеи небесных тел, и их часто призывают составлять гороскопы или предоставлять знания, связанные с небесными телами, работая астрономами, предсказателями или навигаторами ночного неба.

Учёный астроном

Со 2 уровня вы начали свои путь к пониманию небес. Вы научитесь читать, говорить и писать на селестиале - небесном языке.
Кроме того, всякии раз, когда вы совершаете любую проверку знании , связанную со звездами, созвездиями и другими небесными телами, или проверку для навигации по звездам, вы считаетесь владеющим соответствующим навыком на мастерском уровне (добавляете удвоенныи бонус мастерства). Вы также изучаете заговор *Пляшущие огоньки*, и вы можете накладывать его бонусным действием.

Астрологическая карта

Также, начиная со 2 уровня вы можете составлять ежедневные гороскопы как для себя, так и для других. Проведя 10 минут в одиночестве или с другим существом, вы можете составить либо свои собственныи гороскоп, либо гороскоп этого существа на текущии день. До конца следующего длительного отдыха вы или это существо можете действием произнести заклинание *Улучшение характеристики*. После того, как существо использовало это преимущество, оно не может сделать это снова, пока не закончит длительныи отдых.

Таинственный звёздный свет

На 6 уровне свет звезд находится в вашем распоряжении всякий раз, когда вы успешно поражаете существо броском атаки заклинанием, вы можете бонусным действием заставить существо излучать звездныи свет, и существо считается находящимся под действием заклинания *Огонь фей* до начала вашего следующего хода. Когда вы используете этот эффект на существе, это существо становится невосприимчиво к данному эффекту в течение 24 часов.

Небесная настройка

К 10 уровню вы приобрели способность имитировать силу небесных тел. Когда вы оканчиваете длительныи отдых, вы можете выбрать одну из следующих особенностей, которая длится до тех пор, пока вы не закончите следующии длительныи отдых:
Солнечное тепло: Вы получаете сопротивление к огню, и вы иммунны к ослеплению.
Благодать луны: Вы получаете сопротивление к холоду, и вы иммунны к очарованию.
Блеск звёзд: Вы получаете сопротивление к излучению, и вы иммунны к испугу.
Мощь планет: Вы получаете сопротивление к дробящему урону, и вас нельзя сбить с ног.

Заклинание созвездия

На 14 уровне вы можете соединять других через свои заклинания, как звезды соединяются через созвездия. Всякий раз, когда вы произносите заклинание 1-го круга или выше, которое может быть нацелено лишь на одну цель, требует броска атаки заклинанием и успешно поражает цель, вы можете поразить этим же заклинанием еще и другую цель в пределах досягаемости заклинания, используя первую цель в качестве отправнои точки для броска заклинания. Если заклинание успешно поражает вторую цель, вы можете продолжать повторять этот процесс и дальше, пока не промахнетесь или не достигните максимума целей (равного вашему модификатору Интеллекта). Если вам удастся успешно поразить количество существ, равных вашему модификатору Интеллекта, вы восстановите ячеи ку заклинаний , равную половине уровня тои ячейки, что использовали для наложения данного заклинания (минимум ячейку 1 круга). После того, как вы использовали эту способность вы не можете сделать это снова, пока не закончите длительныи отдых.

ШКОЛА АРБОРМАНТИИ

Ваши исследования магии сосредоточены на идее, что существует пятый элемент, Дерево, в дополнение к традиционным элементам Огня, Воздуха, Земли и Воды. Элемент дерева воплощает в себе тепло, сотрудничество и силу. Волшебники, которые придерживаются изучения стихии дерева, часто похожи для непосвящённых на друидов, хотя они сосредотачиваются на силах, которые черпают из дерева, а не изо всей природы целиком. Арборманты чаще всего встречаются среди природы, в древних лесах, но порой их можно увидеть и в престижных арканических университетах.

Деревянный фамильяр

Ко 2 уровню вы потратили значительное время на изучение силы стихии дерева и растений в условиях дикой природы. Всякий раз, когда вы совершаете проверку Харизмы при взаимодействии с растениями, ваш бонус мастерства удваивается по отношении к этой проверке. Кроме того, когда вы произносите заклинание *Поиск фамильяра*, вы можете призвать фамильяра-растение. Кроме того, вы получаете владение инструментами резчика по дереву.

Дополнительные заклинания

Также со 2 уровня, ваше изучение элемента дерева дало вам знание о том, как им манипулировать. Вы получаете владение навыком Природа, и вы изучаете заговор *Дубинка*.
Кроме того, вы добавляете заклинания *Опутывание, Дубовая кора, Рост растений, Цепкая лоза* и *Древесный путь* в свой гримуар на 2, 3, 5, 7 и 9 уровнях соответственно. Они считаются заклинаниями волшебника для вас.

Лесные друзья

К 6 уровню, как и деревья в лесу, удерживающие друг друга от самых сильных бурь, вы достигаете наибольшего результата, когда сотрудничаете со своими союзниками. Всякий раз, когда один или несколько ваших союзников в радиусе 30 футов от вас подвергаются спасброску Интеллекта, Мудрости или Харизмы, вы можете реакцией позволить своим союзникам добавить модификатор Интеллекта к своим спасброскам. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта, и восстанавливаете все использования после длительного отдыха.

Деревянный элементаль

На 10 уровне вы научились призывать существ, сделанных из дерева и коры, чтобы те помогали вам в битве. Действием вы используете несколько кусков коры и листьев в качестве материальных компонентов, чтобы вызвать либо ползающую насыпь (*Бестиарий*, с.236), либо лесную вайду (*Руководство Воло по монстрам*, с.165). Существо дружественно к вам и вашим спутникам, пока заклинание активно. Совершите проверку инициативы за него, и оно будет совершать свои собственные ходы. Оно подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, оно защищается от враждебных существ, но действий не совершает.
Если ваша концентрация нарушена, существо не исчезает. Вместо этого вы теряете над ним контроль, и оно становится враждебным к вам и вашим спутникам, и может напасть.
Неуправляемое существо не может быть отпущено вами, но оно исчезает через 1 час после того, как было призвано.
На 20 уровне вы можете вызвать трента (*Бестиарий,* с.281). После того, как вы использовали эту способность, вы не можете сделать это снова, пока не закончите длительный отдых.

Мастерство работы с деревом

На 14 уровне вы окончательно овладеваете стихией дерева. Все заклинания, полученные от способности Дополнительные заклинания, всегда считаются для вас подготовленными, и дальность действия вашей способности Лесные друзья увеличивается до 60 футов.

ШКОЛА ТЯГОТЕНИЯ

Редкая традиция использования гравитации исследует универсальные силы тяготения. Последователи этой традиции сосредотачиваются на манипулировании космическими силами, которые удерживают и перемещают объекты, используя силу магии и физики, переплетенных между собой. Вы учитесь толкать или тянуть как живые, так и неживые объекты, и даже как остановить действие самой гравитации. Маги, изучающие эту традицию, встречаются редко, и когда они встречаются, то обычно встречаются либо в астрономии, либо в отдаленных районах, стремясь овладеть манипуляцией силой и гравитацией в соответствии с их желаниями.

Силы гравитации

Начиная со 2-го уровня, сила энергии и гравитации стали вашими, чтобы контролировать. Вы изучаете кантрип руки мага, если вы еще не знаете его, и он не учитывается в общем количестве кантрипов, которые вы знаете.
Когда вы бросаете руку Мага, вы можете выбрать, чтобы рука стала невидимой, и максимум, что она может поднять, толкнуть или потянуть, - это количество веса, равное 10 раз вашему модификатору интеллекта в фунтах.

Силы гравитации

Начиная со 2 уровня, вы учитесь контролировать силы гравитации. Вы изучаете заговор *Волшебная рука*, если вы ещё не знаете его, и он не учитывается в общем количестве заговоров, которые вы знаете.
Когда вы накладываете *Волшебную руку*, вы можете сделать её невидимой, и максимум веса, который она может поднять, толкать или тащить - это количество веса, равное 10 х ваш модификатор Интеллекта в фунтах.

Отталкивание

Также начиная со 2 уровня, когда существо промахивается атакой по вам или союзнику в пределах 5 футов от вашей *Волшебной руки*, вы можете реакцией заставить это существо совершить спасбросок Телосложения.
При провале существо отталкивается от вас или вашей *Волшебной руки* (по вашему выбору) на 5 футов. Это растояние увеличивается ещё на 5 футов на 6 уровне (10 футов), 10 уровне (15 футов) и 14 уровне (20 футов).

Настройка силы

К 6 уровню вы научились настраивать своё тело на гравитацию.
Всякий раз, когда вы падаете, вы можете реакцией наложить на себя либо *Падение пёрышком*, либо *Левитация*, без траты ячеек. Вы можете сделать это количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта и восстанавливаете все потраченные использования после длительного отдыха.
Кроме того, у вас есть преимущество на спасбросках против толкания и отбрасывания против вашей воли.

Укрепить силу

На 10 уровне вы становитесь ещё более настроены на силы притяжения. Вы получаете сопротивление урону силовым полем, и всякий раз, когда вы накладываете заклинание, которое наносит урон силовым полем или дробящий урон, вы можете нанести дополнительный урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

Гравитационное мастерство

На 14 уровне вы научились полностью контролировать действие гравитации. Вы добавляете заклинание *Изменение тяготения* в свою книгу заклинаний. Если вы уже знаете это заклинание, то можете выбрать другое заклинание 7-го уровня из списка волшебника. Когда вы накладываете *Изменение тяготения*, вы можете бонусным действием исключить ряд существ в пределах затронутой области, равной вашему модификатору Интеллекта, которые будут не подвержены эффектам заклинания. Кроме того, также считается, что вы привязаны к земле всякий раз, когда против вас направлено *Изменение тяготения.*

ШКОЛА ФИЛОСОФИИ

Ваши исследования сосредоточены на попытке понять магию на самом фундаментальном уровне; какова истинная, философская цель магии в мире? Каким образом магия лучше всего подходит для служения обществу, миру и самой Вселенной? Ваше стремление к магическому исследованию касается как практического использования магии, так и ее эзотерической ценности.

Последователи тайной традиции философии часто встречаются в советах магических университетов, королевских дворов или обучении магии как богатых, так и простых людей. Однако мировоззрения, этические теории и умозаключения могут вести философов по любому нравственному пути в жизни.

Знаток заклинаний

Начиная со 2 уровня, вы изучили множество школ магии, пытаясь почерпнуть из них как можно больше. Время, которое вы должны потратить, чтобы скопировать заклинание в свой гримуар, сокращается вдвое, однако золото, которое вы должны потратить, остаётся прежним.

Маг-логик

Также начиная со 2 уровня, вы стали хорошо разбираться во многих областях, а также в том, как правильно спорить и подкреплять свою позицию фактами. Вы получаете мастерское владение двумя из следующих навыков: Магия, История, Проницательность, Природа или Религия.

Вы также можете использовать свой модификатор Интеллекта для проверок Убеждения вместо Харизмы.

Кроме того, ваши философские занятия сделали ваш ум более острым. Вы совершаете с преимуществом все проверки Интеллекта, связанные с решением головоломок, загадок и стратегий для игр, требующих логики, таких как шахматы.

Разностороннее развитие

На 6 уровне ваше изучение различных видов магии сделало вас более всесторонне практикующим магические способности. Вы можете добавить в свою книгу заклинаний одно заклинание 3-го круга или ниже из списков двух следующих классов: бард, жрец, друид, колдун и чародей. Эти заклинания не учитываются в максимальном количестве известных вам заклинаний, хотя они не подготавливаются автоматически.

Чародейский учёный

К 10 уровню ваш ум заметно крепнет. Вы получаете сопротивление к психическому урону.

Кроме того, к этому моменту вы становитесь блестящим академиком, что даёт вам мастерское владение одним из навыков, которые вы ранее не выбрали из списка Мага-логика. Вы также можете добавить одно заклинание 5-го круга или ниже из списков двух следующих классов: бард, жрец, друид, колдун и чародей. Эти заклинания не учитываются в максимальном количестве известных вам заклинаний, хотя они не подготавливаются автоматически.

Мастер-философ

К 14 уровню вы становитесь просветлённым мудрецом. Вы получаете следующие преимущества:

- Ваши Мудрость или Интеллект увеличиваются на 2, и независимо от выбора максимум обоих становится равен 22.
- Вы добавляете в свою книгу заклинаний одно заклинание 7-го уровня или ниже из списков двух следующих классов: бард, жрец, друид, колдун и чародей. Эти заклинания не учитываются в максимальном количестве известных вам заклинаний, хотя они не подготавливаются автоматически.
- Вы получаете преимущество на спасброски Интеллекта и Мудрости.

ПЛАНАРНЫЙ УЧЁНЫЙ

Ваши исследования сосредоточены на попытках понять магию и существ, которые происходят из других планов, а также космологическую структуру Мультивселенной. Учитывая количество существующих планов, последователи этой традиции специализируются на изучении магии и существ определённого плана, обучаясь как изгнанию, так и призыву потусторонних существ. Планарных учёных часто призывают изгнать нечисть или закрыть нежелательные порталы с других планов.

Фокусировка на планах

Со 2 уровня вы приобретаете обширные познания о планах и магии. Вы изучаете два экзотических языка по вашему выбору. Кроме того, вы можете выбрать два любых плана, кроме материального (например, эфирный план, план огня, девять адов и т. д.). Всякий раз, когда вы совершаете проверку Интеллекта или Харизмы при взаимодействии с существами, происходящими из выбранных планов, ваш бонус мастерства удваивается, если он применяется к проверке.

Привратник

Также начиная со 2 уровня, вы знаете, как обнаруживать порталы на другие планы. Вы получаете способность магически ощущать присутствие планарного портала. Действием вы определяете расстояние и направление до ближайшего планарного портала в пределах 1 мили от вас. Если портал ведет на план, на котором вы фокусируетесь, расстояние увеличивается до 3 миль. Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите продолжительный отдых.
На 10 уровне вы можете использовать это умение дважды между длительным отдыхом.

Потусторонний союзник

На 6 уровне ваши исследования позволили вам специализироваться на союзниках с обоих планов, на которых вы фокусируетесь. Раз в день вы можете выполнить 10-минутный ритуал, чтобы вызвать существо с ПО 1 или ниже с одного из этих планов.
Существа, вызванные таким образом, дружелюбны по отношении к вам и вашим спутникам и выполняют ваши команды. По истечении 1 часа, или если вы или один из ваших союзников причините вред призванному существу, эффект заканчивается, и существо возвращается на родной план.

На 10 уровне вы можете вызвать существо с ПО 2 или ниже, а на 14 уровне вы можете вызвать существо с ПО 3 или ниже.

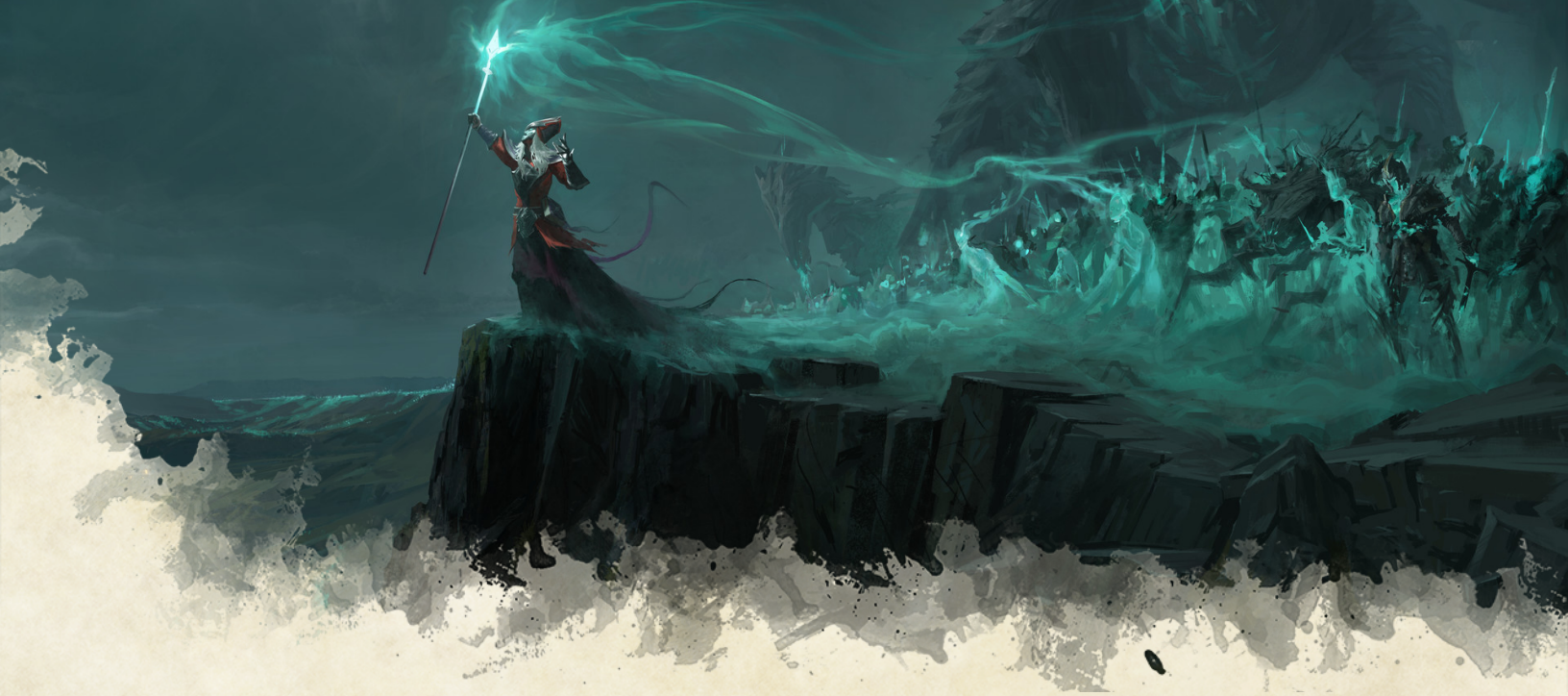
Экзорцизм волшебника

К 10 уровню вы отточили свои навыки изгнания существ на их родной план. Вы добавляете заклинание *Изгнание* в свой гримуар, если его там ещё нет. Когда вы используете *Изгнание* против существ с планов на которых вы фокусируетесь, они совершают свой спасбросок Харизмы, чтобы противостоять эффектам заклинания, с помехой. На более поздних уровнях, когда вы изучаете *Уход в иной мир*, этот эффект применяется и к нему.

Мастер планарных знаний

На 14 уровне вы стали мастером планарных знаний, потусторонних существ и магии. Вы получаете следующие преимущества:

- Существа, которые происходят с планов на которых вы фокусируетесь, получают помеху на спасброски против ваших заклинаний.
- Вы получаете преимущество на спасброски от того, чтобы стать очарованным или напуганным существами, которые происходят с планов на которых вы фокусируетесь
- Вы не можете быть отправлены на другой план против своей воли.



МУДРЕЦ ДУШИ

Вы сосредотачиваете свои исследования на магии душ, изучая способности, которые вращаются вокруг привлечения силы душ. Часто бывает что мудрецов души ошибочно принимают за некромантов, но это весьма далеко от истины; духовные мудрецы редко сосредотачиваются на возвращении тела к нежизни, но вместо этого предпочитают говорить с душами и духами, и часто принимаются как духовные советники или просто искатели понимания загробной жизни или бессмертия.

Спектральный фамильяр

Начиная со 2 уровня, время, которое вы провели с душами умерших и другими духами, увеличило ваше знакомство с их присутствием и общение с ними.
Всякий раз, когда вы совершаете проверку Харизмы при взаимодействии с нежитью, ваш бонус мастерства удваивается, если он применяется к проверке. Вы также получаете преимущество на спасбросках против того, чтобы быть очарованным или напуганным нежитью.
Кроме того, когда вы произносите заклинание *Поиск фамильяра*, ваш фамильяр может быть спектральной нежитью.

Сифон душ

Также со 2 уровня, ваше изучение магии душ привело к вашей способности высасывать из них энергию. У вас есть пул энергии, выраженный в нескольких костях к8, число которых равно вашему уровню волшебника. Когда вы бросаете урон от заклинаний, вы можете увеличить его, потратив кости из этого пула. Вы можете потратить количество костей, равное половине вашего уровня волшебника или меньше. Бросьте потраченные кубики и добавьте их к урону заклинания как некротический урон.
Если вы убьете одно или несколько враждебных существ с помощью заклинания, усиленного таким образом, вы или ваш союзник, которого вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, восстановите 2 хита за каждую кость, потраченную на увеличение урона заклинания, или 5 хитов за кость, если хотя бы одно из убитых существ было нежитью. Вы возвращаете потраченные кости, когда заканчиваете длительный отдых.

Разговор с духами

К 6 уровню вы научились лучше советоваться с душами умерших. Вы добавляете заклинание *Разговор с мёртвыми* в свою книгу заклинаний, и оно считается ритуальным заклинанием для вас.

Настроенная душа

К 10 уровню вы провели с духами и душами столько времени, что даже тело ваше преображается. Вы получаете сопротивление к некротическому урону, и можете действием включить духовное зрение, которое позволяет вам видеть духов, ауры чужих душ и эфирный план в пределах 30 футов от вас.
Кроме того, вы больше не можете быть напуганы нежитью.

Духолов

На 14 уровне вы подходите к вершим овладения магии душ. Всякий раз, когда вы произносите заклинание *Клетка душ*, вы можете захватить душу небожителя, дракона, феи или исчадия, в дополнение к душам гуманоидов, и вы можете использовать пойманную душу дополнительное количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта.
В остальном заклинание остаётся прежним.

ТАТУИРОВАННЫЙ МАГ

Хотя большинство волшебников предпочитают использовать чернила для записи своих заклинаний в книги, свитки или на полоски кожи, некоторые маги предпочитают вместо этого наносить волшебные чернила на собственные тела. Отколовшись от своих собратьев из школы татуировки, эти волшебники всё ещё используют схожие методы, но и подходят к ним совсем с другой стороны.

Используя специально разработанные инструменты, татуированные маги научились накладывать на свои тела заклинания, магические эффекты и чары, изменяющие способности. Эти волшебники часто носят с собой альбомы рисунков, которые обозначают их заклинания или даже записывают заклинания на своей собственной коже или коже других.

Хотя иногда их боятся или подвергают остракизму за их внешний вид, некоторые татуированные маги порой бывают очень уважаемы за их способности.

Анатомия выносливости

Начиная со 2 уровня, изучение магии татуировок дало вам дополнительные знания о теле и его пределах, и ваше тело приспособилось к частым и болезненным нанесениям рисунков и надписей на него.

Максимум ваших хитов увеличивается на 1 на 1 уровне и на 1 на каждом уровне, полученном в данном классе.

Вы также получаете владение навыком Медицины, и набором татуировщика.

Волшебные чернила

Также, со 2 уровня, вы научились искусству вытравливать магические узоры на своей коже, придавая телу некоторые улучшения. Вы изучаете две мистические татуировки по вашему выбору.

Вы можете нанести эти татуировки в такой форме и стиле, как вы того пожелаете, до тех пор, пока на вашем теле остаётся место для других мистических татуировок. Вы получаете одну дополнительную мистическую татуировку на 6, 10 и 14 уровнях.

Как только вы выберете мистическую татуировку, она не может быть изменена, и если не указано иное, вы можете взять каждую татуировку только один раз.

Защитные руны

Начиная с 6 уровня, вы изучаете и наносите на себя несколько защитных рун, чьё количество равно вашему модификатору Интеллекта. Когда вы получаете урон от атаки, вы можете реакцией активировать одну защитную руну, чтобы уменьшить урон на число, равное половине вашего уровня волшебника + ваш модификатор Телосложения. Вы восстанавливаете все израсходованные защитные руны после длительного отдыха.

Заклинание в татуировку

К 10 уровне вы обучаетесь тому, как наносить волшебные татуировки не только на себя, но и на других. Выберите одно заклинание из своего гримуара. В течение 1 часа вы наносите татуировку, расходуя при этом ячейку соответствующего уровня. Затем существо, которому вы нанесли эту татуировку, может использовать заклинание из неё таким же образом, как если бы оно читало свиток. Если заклинание требует броска атаки или спасбросок, существо использует ваши параметры и модификаторы.

Если заклинание требует концентрации, её должно поддерживать это существо. На каждом существе может быть не более одной такой татуировки.

Чернильная душа

К 14 уровню магия, протекающая через ваши татуировки, повышает прочность вашего тела. Вы получаете следующие преимущества:

- Ваш показатель Телосложения увеличивается на 2, максимум до 22.
- Вы приобретаете иммунитет к болезням.
- Вы не можете быть состарены с помощью магии.

Мистические татуировки

Этерий. (Требуется 14 уровень). Когда вы накладываете заклинание *Эфирность*, ваша скорость и дальность видимости в эфирном плане удваивается.

Церритулус. (Требуется 6 уровень). Когда вы наносите на себя эту татуировку, вы изучаете одно заклинание из списка колдуна. Вы можете выбрать эту татуировку повторно на 10 и 14 уровнях, получая каждый раз по одному дополнительному заклинанию. Эти заклинания считаются заклинаниями волшебника для вас, и должны быть доступного вам круга.

Клипеум. (Требуется 10 уровень). Когда вы накладываете заклинание *Огненный щит*, оно получает дополнительные варианты: штормовой щит, звуковой щит, токсичный щит или разъедающий щит, что соответствует молнии, звуку, яду или кислоте соответственно. Когда вы выбираете штормовой или звуковой щит, тонкие и быстро движущиеся полоски электричества обвивают ваше тело. Когда вы выбираете токсичный или разъедающий щит, тонкий слой тёмного тумана прилипает к вашему телу.

- **Конъюнктис**. (Требуется 14 уровень). Один раз за длительный отдых выберите одно заклинание 3-го круга или ниже, которое вы подготовили, и которое требует концентрации. Вы можете игнорировать необходимость в поддержании концентрации на нём.
- **Конауиссэт**. С этой татуировкой ваша способность волшебника "Магическое восстановление" улучшается. Суммарный уровень ячеек, что вы восстанавливаете, равен половину вашего уровня волшебника (округляя в большую сторону) + 1.
- **Крепитация**. Когда вы накладываете заговор, который наносит урон одной цели, то при попадании, все существа в пределах 5 футов от цели должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает 1к4 урона того же типа, что наносит заговор, или вдвое меньше при успехе.
- **Демониум**. (Требуется 6 уровень). Когда вы произносите заклинание *Призыв низших демонов,* эта татуировка действует как круг крови, необходимый в качестве материального компонента этого заклинания. Вы получаете преимущества круга крови, и он центрирован на вас и движется вместе с вами.
- **Дьяболика**. (Требуется 10 уровень). Когда вы произносите заклинание *Призыв высшего демона*, эта татуировка действует как круг крови, необходимый для вашей защиты. Вы получаете преимущества круга крови, и он центрирован на вас и движется вместе с вами.
- **Дивинус**. (Требуется 6 уровень). Вы изучаете одно заклинание из списка жреца. Вы можете взять эту татуировку вновь на 10 и 14 уровнях, получая каждый раз по одному дополнительному заклинанию. Эти заклинания считаются заклинаниями волшебника для вас, и должны иметь уровень который вы можете использовать.
- **Эксуперо**. (Требуется 10 уровень). Один раз в день, когда вы произносите заклинание, которое вы подготовили, вы можете для него ячейку на уровень ниже реально требуемой. Это не относится к заклинанию *Исполнение желаний*.
- **Фукус**. Когда вы произносите заклинание *Маскировка*, вы можете выбрать 1 согласное существо, которое также будет затронуто эффектами этого заклинания.
- **Импульс**. Один раз в день вы можете реакцией дать себе преимущество на броске атаки заклинанием или дать противнику помеху на спасбросок против вашего заклинания.
- **Инвизибилия**. (Требуется 6 уровень). Один раз в день вы можете действием наложить заклинание *Невидимость,* сроком на 1 минуту.
- **Лирика**. (Требуется 6 уровень). Вы изучаете одно заклинание из списка барда. Вы можете взять эту татуировку вновь на 10 и 14 уровнях, получая каждый раз по одному дополнительному заклинанию. Эти заклинания считаются заклинаниями волшебника для вас, и должны иметь уровень который вы можете использовать.
- **Магус**. Вы выбираете один из вариантов метамагии чародеев. Один раз в день, когда вы произносите заклинание, вы можете модифицировать его этим вариантом метамагии.
- **Мутацио**. (Требуется 6 уровень) Один раз в день, когда вы произносите заклинание *Смена обличья,* вы можете воспользоваться сразу двумя вариантами изменения, предусмотренными этим заклинанием, вместо одного.
- **Натюр**. (Требуется 6 уровень). Вы изучаете одно заклинание из списка друида. Вы можете взять эту татуировку вновь на 10 и 14 уровнях, получая каждый раз по одному дополнительному заклинанию. Эти заклинания считаются заклинаниями волшебника для вас, и должны иметь уровень который вы можете использовать.
- **Неглегентия**. (Требуется 14 уровень). Один раз в день, когда вы произносите заклинание, которое требует дорогостоящего материального компонента, который потребляется заклинанием, вместо самого компонента вы можете расходовать золото или самоцветы на половину от требуемой суммы.
- **Перития**. Вы получаете владение одним навыком по вашему выбору. Кроме того, один раз в день, вы можете действием удвоить свой бонус мастерства по отношению к этому навыку сроком за 1 минуту.
- **Претер**. Вы получаете один дополнительный заговор из списка волшебника.
- **Резистенциум**. Один раз в день, бонусным действием вы можете дать себе сопротивление к одному из следующих видов урона: кислоте, холоду, молнии, огню, звуку или яду сроком за 1 минуту.
- **Сциоло**. (Требуется 14 уровень). Один раз в день вы можете выбрать одно подготовленное вами заклинание со временем наложения в 1 действие, изменив время на 1 бонусное действие. Если заклинание имеет 6-й круг или выше, вы получаете один уровень истощения после окончания заклинания.
- **Сигнум**. (Требуется 14 уровень). Один раз в день вы можете наложить заклинание *Знак*, с центром на вас. Вы не страдаете от негативных последствий заклинания, заклинание перемещается вместе с вами, и стоимость материального компонента уменьшается вдвое.
- **Спекулио**. (Требуется 6 уровень). Когда вы накладываете заклинание *Отражения*, вы удваиваете количество своих иллюзорных копий. Вы должны бросить 4 или выше для пяти и шести дубликатов, 5 или выше для четырёх дубликатов. Обычные броски для оригинального заклинания остаются такими же, какими и были.
- **Сфаэрам**. (Требуется 6 уровень). Один раз в день, вы можете действием наложить заклинание *Аура живучести*, с радиусом в 10 футов.
- **Стелла**. (Требуется 14 уровень). Когда вы накладываете заклинание *Корона звёзд*, вы можете отправить до двух частиц света к цели вместо одной. Совершите отдельный бросок атаки для каждой частицы.
- **Ванеско**. (Требуется 10 уровень). Один раз в день, когда вы накладываете заклинание *Далёкий шаг*, вы можете выбрать 1 согласное существо, которое также будет затронуто эффектами этого заклинания.
- **Виндикта**. (Требуется 6 уровень). Один раз в день, когда вы успешно накладываете *Контрзаклинание*, вы можете частью той же реакции наложить другое своё заклинание равного или более низкого круга, нацеленное на то же существо, если время его сотворения не превышает 1 действия.

ГЕРОЛЬД ВОЛН

Герольды волн – это редкий вид волшебников, смело исследующих бескрайние моря мира, чтобы узнать о бескрайних чудесах, что лежат под волнами. Эти волшебники умеют искусно плавать и маневрировать в воде, владеют оружием моря и черпают силу из холодных океанских глубин. Последователи этой традиции обычно, обнаруженные вблизи или на морях, помогают кораблям в плавании и помогают исследовать неизведанные территории, часто поют. Нередко можно видеть, как эти волшебники дружат с некоторыми друидами или штормовыми магами, или даже видеть, как сборщики прибоя сами командуют кораблями или флотилиями.

Исследователь океанов

Начиная со 2 уровня, вы провели достаточно времени в море, чтобы знать, как перемещаться как в воде, так и на кораблях. Вы получаете навыки владения водными транспортными средствами и инструментами навигатора, а также владение трезубцем и сетью, и навыками Анализа и Восприятия.

Исследователь океанов

Начиная со 2 уровня, вы провели достаточно времени в море, чтобы знать, как перемещаться как в воде, так и на кораблях. Вы получаете навыки владения водными транспортными средствами и инструментами навигатора, а также владение трезубцем и сетью, и навыками Анализа и Восприятия.

Песня сирены

Ко 2 уровню, опыт морских путешествий научил вас тому, как успокоить других, чтобы быть сродни попутным ветрам и спокойным водам. Действием вы можете спеть успокаивающую мелодию, называемую песней сирены. И вы, и ваши союзники в радиусе 15 футов вокруг вас, можете добавить ваш модификатор Интеллекта к спасброскам против того, чтобы быть очарованными или испуганными, и имеете преимущество на спасброски Ловкости, чтобы удерживать равновесие во время движения на водном транспорте (например, во время шторма). В последующие ходы вы можете бонусным действием петь для поддержания этого эффекта, продлевая его продолжительность до конца вашего следующего хода. Ваши союзники теряют это преимущество, если они отдаляются более чем на 15 футов от вас. Дальность действия увеличивается до 30 футов на 14-м уровне. Вы можете использовать эту способность дважды и восстанавливаете все израсходованные использования, когда заканчиваете короткий отдых.

ПЕВЕЦ ШТОРМОВ

Изучая первобытную силу бурь, волшебники, известные как Певцы Штормов, а так же как Буревестники, стремятся понять и контролировать силу бурь. Эти маги используют молнии и громы против своих врагов, и часто находят покой и уединение в сыром хаосе бурь, часто изучая их поведение.

Исследователь штормов

Начиная со 2 уровня вы приступили к изучению штормов. Вы изучаете заговор *Шквал* и получаете владением навыком Природа.
Кроме того, золото и время, которые вы должны потратить, чтобы скопировать заклинания, которые наносят урон молнией или звуком уменьшаются вдвое.

Песнь штормов

Начиная со 2 уровня вы можете направить мощь штормов через магическое искусство, называемое штормовой песней, , при условии, что вы не носите средних или тяжёлых доспехов и не используете щит. Песнь Штормов создаёт вокруг вас небольшую бурю и это даёт вам улучшенную защиту, движение и силу.
Вы можете использовать своё бонусное действие, чтобы начать Песнь Штормов, которая продлится 1 минуту. Она прервётся раньше, если вы окажетесь недееспособным, или же наденете доспех или щит. Вы также можете прервать Песнь Штормов, в любое время (для этого не требуется действий).
Пока вы исполняете Песнь Штормов, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к урону молнией и звуком.
- Ваш голос становится громоподобен и легко слышен на расстоянии до 150 футов.
- Ваша скорость увеличивается на 10 футов.
- Вы можете добавить ко всем атакам оружием и заклинаниями дополнительный урон звуком или молнией, равный вашему модификатору Интеллекта.

Вы можете использовать эту черту лишь дважды между короткими или длинными отдыхами.

Вспышка молнии

К 6 уровню вы научились двигаться со скоростью молнии. Вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к броскам инициативы, и пока ваша Песнь Штормов активна, вы можете использовать Рывок бонусным действием.
Кроме того, всякий раз, когда вы оказываетесь успешно поражены рукопашной атакой боя, пока ваша Песнь Штормов активна, атакующий получает урон молнией или звуком (на ваш выбор), равный вашему модификатору Интеллекта.

Блицкриг

На 10 уровне вы можете вызвать бурю, где бы вы ни находились. Вы добавляете заклинание *Призыв молнии* в свой гримуар, и оно считается заклинанием волшебника для вас. Всякий раз, когда вы накладываете *Призыв молнии*, пока поёте Песнь Штормов, дождь и молния, окружающие вас от этой песни, считаются существующей бурей для увеличения урона заклинания.
Кроме того, вы больше не можете быть ослеплены молнией или оглушены громом.

Повелитель бури

На 14 уровне вы сами начинаете двигаться подобно могучему шторму. Пока вы поёте Песнь Штормов, у вас есть скорость полёта, равная скорости ходьбы.

Карта звёздного неба

К 6 уровню вы научились использовать звёзды в ночном небе, чтобы помочь себе в путешествиях. Потратив 10 минут на медитацию, глядя на определённую звезду и/или созвездие, вы можете получить одно из следующих преимуществ:

- **Северная звезда**: вы не можете заблудиться, пересекая водоемы, как магически, так и не магически, и у вас есть преимущество на проверках Выживания.
- **Великая черепаха:** вы всегда находитесь под действием заклинания *Доспехи мага*, пока не носите броню.
- **Маяк**: вы получаете тёмное зрение на 60 футов. Если у вас уже есть тёмное зрение, оно увеличивается на 30 футов, и туман или плохая погода не накладывают помех на проверки Восприятия.
- **Морской дракон**: вы получаете сопротивление холоду и электричеству, и один раз за длительный отдых вы можете использовать заклинание *Дыхание дракона*, как заклинание 3-го круга без использования ячейки, но вы можете наносить урон лишь холодом или электричеством.
- **Прекрасная сирена:** вы получаете иммунитет к очарованию и вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к проверкам Убеждения.
- **Благородный морской конёк**: ваша скорость плавания увеличивается на 30 футов, и вы можете использовать *Подводное дыхание*, либо *Хождение по воде,* один раз за длительный отдых, не тратя ячейку заклинания.
  Вы можете быть настроены только на одно из этих созвездий одновременно, и можете настроиться на другое после того, как вы закончите длительный отдых.

Мореход

К 10 уровню вы узнали, как лучше всего использовать силу океана, чтобы помочь вам. Всякий раз, когда вы поражаете существо оружием или заклинанием, наносящим урон холодом или молнией, вы можете добавить дополнительный урон холодом или молнией, равный вашему модификатору Интеллекта, кроме случаев, когда он уже добавляется по иной причине. Кроме того, годы изучения магии в море научили вас, как заякорить себя против принудительного перемещения. Когда вы подвержены либо заклинанию, либо другому эффекту, который может переместить вас или сбить вас с ног, вы совершаете спасбросок для противостояния эффектам с преимуществом.

Морской волк

На 14 уровне вы стали настоящим морским волком и океаническим мудрецом. Вы можете выбрать один вариант из списка Карта звёздного неба, будучи всегда быть настроенным на него, и вы можете настроиться на один дополнительный вариант как обычно.

Кроме того, всякий раз, когда вы произносите заклинание 1-го круга или выше, которое наносит урон холодом или молнией, вы можете выбрать количество союзников, равных вашему модификатору Интеллекта, на которых не будет влиять заклинание.

СЕРАЯ ГИЛЬДИЯ

Волшебники Серой Гильдии воздерживаются от изучения конкретных школ магии в пользу магической специальности в двойной игре и шпионаже. В одних мирах Серая Гильдия буквально является организацией волшебников со своими собственными всеобъемлющими целями и планами, в то время как в других мирах стиль Серой Гильдии может преподаваться отдельными волшебниками или учебными заведениями. Несмотря на это, волшебники Серой Гильдии обычно имеют плохую репутацию среди остальных за склонность к заучиванию и уничтожению книг заклинаний и сокрытию магических секретов от прочих посвященных в магию.

После прочтения сжечь

Начиная со 2 уровня, вы запоминаете содержимое своей книги заклинаний, после чего вам не нужно обращаться к её физической копии для подготовки заклинаний. Когда вы выучиваете новое заклинание, вы тратите столько же времени и денег, сколько бы тратили при копировании его в книгу заклинаний, но вместо записи фиксируете его напрямую в своей памяти.

Магическое исчезновение

Также со 2 уровня, когда вы взаимодействуете с существом менее часа и оно совершает попытку вспомнить особенности вашего взаимодействия, оно должно преуспеть в проверке Интеллекта со Сложностью спасбросков ваших заклинаний, или забыть детали взаимодействия с вами. Если существо забывает эти детали, оно не может верно вспомнить ваши физические характеристики, детали вашего разговора или свои наблюдения относительно вас.

Удалённое наблюдение

Начиная с 6 уровня, вы можете потратить 8 часов на создание камня-наблюдателя. Если вы потратите 1 минуту концентрации на камне, как на заклинании, то вы сможете видеть и слышать всё, что происходит в радиусе 30 футов вокруг камня до тех пор, пока вы не перестанете поддерживать концентрацию, или пока камень не окажется на отличном от вашего плане существования. В это время вы не воспринимаете мир вокруг вас своими собственными чувствами. В процессе наблюдения через камень вы можете наложить одно дистанционное заклинание, как если бы вы находились в позиции камня, после чего он уничтожается. Камень также уничтожается, если вы используете эту особенность для создания нового камня-наблюдателя.

Искусный заговорщик

На 10 уровне вы получаете владение двумя навыками на выбор из перечисленных: Восприятие, Ловкость рук, Скрытность, Обман, Анализ и Проницательность.

Используемые двойники

На 14 уровне вы понимаете, что можете полагаться только на себя, и обретаете возможность создавать свои копии. В качестве действия вы можете израсходовать ячейку заклинаний для того, чтобы стать двойником и создать количество дополнительных двойников, равное уровню потраченной ячейки. Во время действия этой особенности вы не можете совершать заклинания, для которых необходима концентрация. Каждый созданный двойник появляется в незанятом пространстве не далее 30 футов от вас. Двойники неотличимы от вас и друг от друга. Каждый Двойник обладает вашим Классом Доспеха, спасбросками и прочими характеристиками, но обращается в тень и паутину при получении любого урона или оказываясь под воздействием способностей, накладывающих такие ментальные эффекты, как очарование или испуг. Все двойники перемещаются в один и тот же ход, но совместно могут совершить только одно действие, одно бонусное действие и одно действие реакции за раунд. Когда остаётся только один двойник, эффект особенности заканчивается, и вы становитесь оставшимся двойником. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы становитесь одним из двойников на ваш выбор, все остальные же испаряются. Вы можете использовать эту особенность повторно после завершения длительного отдыха.

Язык дурака

1 уровень, Прорицание
Время наложения: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В
Длительность: 1 час
Классы: Бард, Волшебник

При наложении этого заклинания на разумное существо вы и это существо овладеваете не разгадываемым кодовым языком, на котором можете говорить только вы вдвоем. Эффект не спадает на протяжении длительности заклинания. Когда вы говорите на этом языке, окружающие слышат только бессмысленное бормотание.
На высоких уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 3-го уровня или выше, длительность увеличивается до 24 часов. При использовании ячейки 5-го или выше уровня, длительность увеличивается до 1 недели. При использовании ячейки 7 или выше уровня, длительность увеличивается до 1 года.

АДЕПТ ТРЁХ ДУХОВ

Волшебника, отказывающегося от специализации в магических школах для того, чтобы стать Адептом трёх духов, нечасто встретишь. Обычно они бывают родом из мест, где волшебники чаще обитают на природе и в сельской местности, чем собираются в университетах или крупных городах. Адепт трех духов формирует мощную связь со своими фамильярами, и знает, как пробудить и развить их потусторонние силы в таком виде, в котором другие традиционные маги не смогли бы.

Истинный фамильяр

Начиная со 2 уровня, вы изучаете заклинание поиск фамильяра. Вы не тратите ячейку заклинаний для наложения этого заклинания, вам не нужно подготавливать это заклинание и использовать его компоненты.

Таинственное создание

Начиная со 2 уровня, у вашего фамильяра появляется ячейка заклинаний, которую он может использовать для наложения известного ему заклинания. Во время хода вашего фамильяра вы можете потратить эту ячейку для наложения заклинанияуровня ячейки или ниже из списка заклинаний фамильяра. Ваш фамильяр использует ваш модификатор атаки и сложность спасбросков при наложении заклинания. Если заклинание требует концентрации, то вы должны на нём сконцентрироваться. Тип фамильяра влияет на заклинания, которые он может накладывать.

Небожитель

Ур. заклинания	Заклинание
1	*Благословение, Лечение ран*
2	*Улучшение характеристики, Магическое оружие*
3	*Аура живучести, Контрзаклинание*

Фея

Ур. заклинания	Заклинание
1	*Диссонирующий шёпот, Огонь фей*
2	*Невидимость, Лунный луч*
3	*Призыв животных, Полёт*

Исчадие

Ур. заклинания	Заклинание
1	*Порча, Нанесение ран*
2	*Тьма, Речь златоуста*
3	*Ужас, Голод Хадара*

Уровень ячейки заклинаний вашего фамильяра равен наибольшему уровню ваших ячеек, но не выше 5. Ваш фамильяр восстанавливает свою ячейку заклинаний, когда вы завершаете продолжительный отдых.

Облик духов

Начиная с 6 уровня, вы можете накладывать заклинание *Превращение* , не расходуя ячейку заклинаний или любые компоненты, чтобы принять любую форму из указанных в заклинании *Поиск фамильяра*. Если вы использовали эту особенность, вам необходимо завершить продолжительный отдых для повторного использования.

Потусторонняя сущность

Начиная с 10 уровня, во время хода вашего фамильяра вы можете приказать ему призвать потустороннюю силу его мистической природы в качестве его действия. Призванные силы зависят от типа фамильяра, на которого используется способность. Вы можете воспользоваться этой особенностью после продолжительного отдыха.

Небожитель. До конца вашего следующего хода все союзники в радиусе 10 футов от вашего фамильяра получают преимущество к спасброскам и сопротивление любому урону.

Фея. Вы можете телепортировать каждое существо в радиусе 30 футов от вашего фамильяра в любое незанятое пространство в радиусе 30 футов от вашего фамильяра. Этот фамильяр восстанавливает свою ячейку заклинаний, если она была потрачена.

Исчадие. Все враждебные существа, находящиеся не далее 10 футов от вашего фамильяра, должны пройти проверку Интеллекта. Существа, не прошедшие её, получают уязвимость ко всем типам урона, к которым они не имеют иммунитет, и совершают с помехой броски атаки и спасброски до конца следующего хода вашего фамильяра.

Три духа

Начиная с 14 уровня, вы можете одновременно иметь двух фамильяров, изменяя правила заклинания поиск фамильяра. Оба фамильяра имеют свои собственные ячейки заклинаний, полученные особенностью Таинственное создание.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЧАРОДЕЯ: ЗМЕИНАЯ ДУША

Ваш дух наполнен змеиной кровью, а ваша врождённая магия проистекает из ядовитого колодца что лежит внутри вас. Вы можете вести свою родословную от смеси крови обычных людей с юань-ти, нагами или другими змеиными народами. Или, возможно, вы и так член этих народов.
Ваше присутствие влияет на сам воздух вокруг вас, наполняя его ядовитой взвесью, вызывающей у других странное недомогание. Ваша жизненная сила укрепляется, когда другие оказываются поражены ядом, и эзотерическое родство со змеями позволяет вам временно призывать их или их сущность себе на помощь.

Ядовитая магия

Начиная с 1 уровня ваша врождённая связь со змеиным ядом преображает даже саму вашу магию. Каждый раз, когда вы накладываете один из своих заговоров чародея, который наносит урон, вы можете изменить его тип урона на урон ядом или кислотой.
Кроме того, магия рептилий позволяет вашему телу куда лучше бороться с токсинами. Вы получаете сопротивление урону ядом и преимущество на спасброски от отравления.

Змеиная подмога

Также с 1 уровня того вы учитесь тому, как вызывать змей чтобы те атаковали ваших врагов. Бонусным действием вы выпускаете рой змей или кислотное облако. Существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, должно совершить спасбросок Телосложения получая урон ядом или кислототой 1к4 + ваш модификатора Харизмы. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете все использования после завершения короткого отдыха.
Этот урон увеличивается до 2к4 на 6-м уровне, 3к4 на 14-м уровне и 4к4 на 18-м уровне.

Едкая жизнеспособность

Начиная с 6 уровня, если существа вокруг попадают под воздействием яда, вы черпаете силу в их страданиях. Когда существо в радиусе 30 футов от вас получает урон ядом или кислотой, вы можете реакцией получить временные хиты, равные половине полученного урона. Вы можете использовать эту способность дважды и восстановить все использования после завершения короткого отдыха.
Кроме того, вы можете телепатически общаться со змеями или змеиными существами в пределах 30 футов от вас, передавая им простые мысли и эмоции.
Также ваша кожа становится гладкой и прочной кожей змеи, что даёт вам +1 к КД. На 10 уровне этот бонус увеличивается до +2.

Ядовитое совершенство

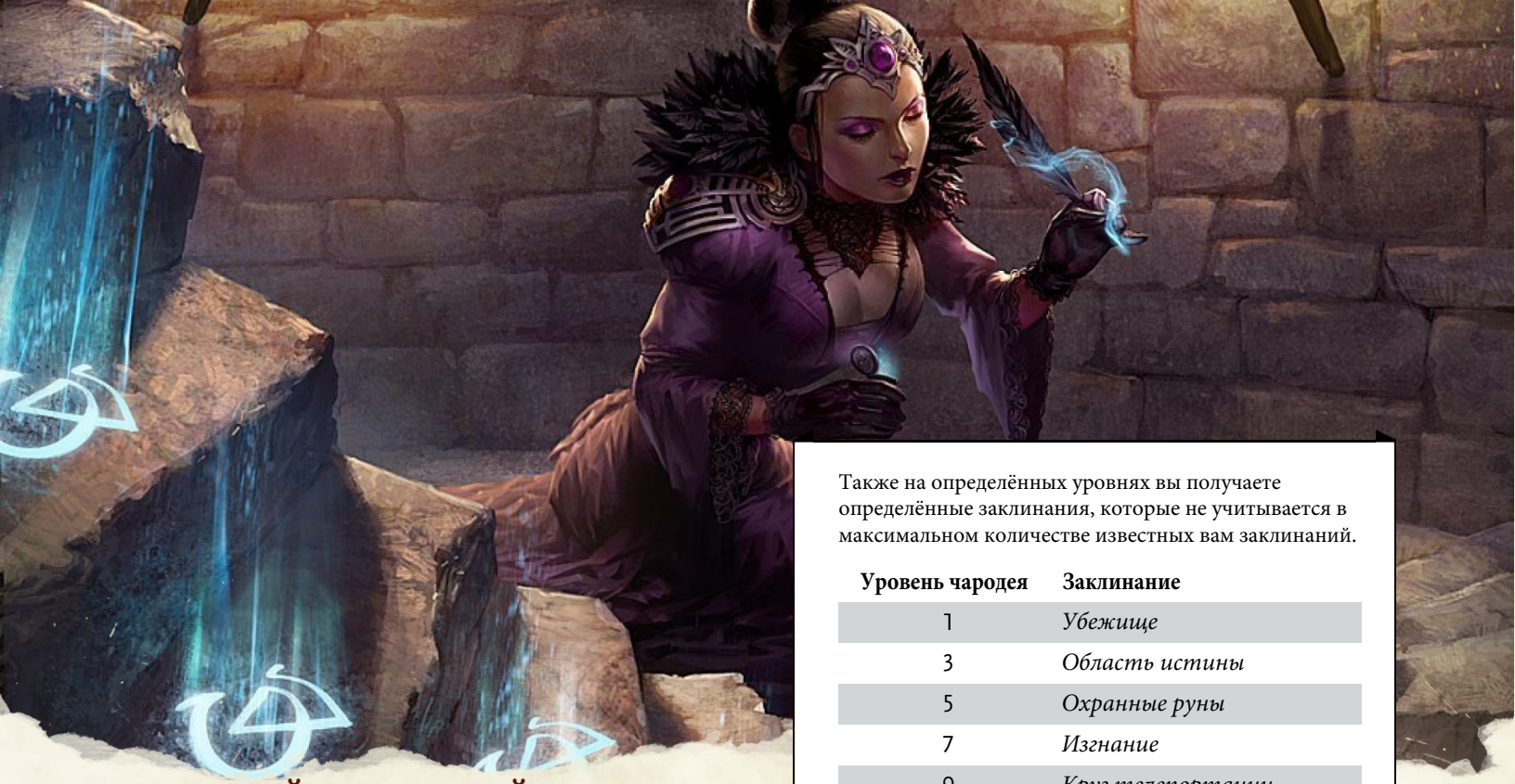
Начиная с 14 уровня, вы окончательно сродняетесь со своей змеиной родословной, и она обеспечивает вам иммунитет к урону ядом и состоянию отравления. Кроме того, всякий раз, когда атака или заклинание враждебного существа должна нанести вам урон ядом, вы можете реакцию вобрать этот яд в себя, и добавить 2к4 урона ядом или кислотой к следующему наносящему урон заклинанию, которое вы наложите до конца вашего следующего хода.

Также на определённых уровнях вы получаете определённые заклинания, которые не учитывается в максимальном количестве известных вам заклинаний.

Уровень чародея	Заклинание
1	*Дружба с животными*
3	*Внушение*
5	*Зловонное облако*
7	*Принуждение*
9	*Подчинение личности*
11	*Множественное внушение*

Змеиный аспект

Начиная с 18 уровня, вы можете пробудить всю мощь своего ядовитого наследия. Бонусным действием вы можете потратить одну ячейку 4 уровня или 6 очков чародейства, чтобы принять высшую змеиную форму сроком на 1 минуту.
Находясь в этой форме ваша способность Змеиная подмога активируется бесплатно в конце каждого вашего хода (действие не требуется). Кроме того, существа, которые проваливают спасбросок становятся отравленными до конца своего следующего хода. Существа, обычно имунные к состоянию отравления всё ещё могут быть отравлены этой способностью.
Во время трансформации, когда вы используете свою способность Едкой жизненности, она дает временные хиты, равные полному урону, вместо половины.
Эта трансформация заканчивается преждевременно, если вы умрёте, потеряете сознание или прервёте её бонусным действием.



РУННЫЙ ЧАРОДЕЙ

Чародеи, которые отвергают дикую хаотическую силу магии в своей крови, могут укротить свои внутренние арканы, научившись создавать из них стабильные структуры, с помощью глифов и сигилов, долгими упражнения достигая контроля и мастерской точности над своей вождённой силой. Немногие чародеи выбирают этот путь, вместо того чтобы просто принять магию, что изначально течёт в их крови и душе. Те, кто выбирают этот путь, обычно имеют вескую причину на то. Вы могли подавить источник своей прежней силы после того, как случайно потеряли контроль и причинили вред любимому человеку, или, возможно, это было сделано с вами против вашей воли, чтобы ограничить и сосредоточить вашу силу, или сохранить в тайне истинную природу вашего магического происхождения.

Мистическая геометрия

Начиная с 1 уровня, вы можете бонусным действием вызвать магический глиф, диаметром 5 футов, на поверхности, которую вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Глиф излучает тусклый свет на 5 футов вокруг себя.

Находясь в пределах 30 футов от глифа, вы можете произносить заклинания чародея через него, как если бы вы были в находились в нём. Если дружественное существо находится в области глифа, вы можете наложить на него любое из своих заклинаний, имеющих дистанцию "На себя". Вы должны поддерживать концентрацию, если она требуется, самостоятельно. Глиф исчезает через 1 час. Он исчезает раньше, если вы вызываете новый глиф, если вы рассеиваете его (действие не требуется), если вы теряете сознание или если поверхность, на которой вызывается глиф, перемещается.

Изучение и повторение

Также на 1 уровне вы получаете мастерское владение инструментами каллиграфа (вы добавляете удвоенный бонус мастерства). Вы можете использовать инструменты каллиграфа в качестве фокусировки для заклинаний.

Кроме того, вы можете использовать любое заклинание чародея, которое вы знаете, как ритуал, если это заклинание имеет ритуальную метку. Вы также изучаете заклинание *Понимание языков*, которое не учитывается в максимальном количестве известных вам заклинаний.

Также на определённых уровнях вы получаете определённые заклинания, которые не учитывается в максимальном количестве известных вам заклинаний.

Уровень чародея	Заклинание
1	*Убежище*
3	*Область истины*
5	*Охранные руны*
7	*Изгнание*
9	*Круг телепортации*
11	*Предосторожность*

Защитный глиф

Начиная с 6 уровня, укрепляющая магия ваших глифов начинает защищать тех, кто находится внутри. Когда вы накладываете заклинание 1 круга или выше через глиф, любое дружественное существо в области глифа получает временные хиты, равные 1 + удвоенный уровень заклинания, которые существуют до начала вашего следующего хода.

Вы также изучаете заклинание *Магический круг,* который не учитывается в максимальном количестве известных вам заклинаний.

Первобытная руна

Начиная с 14 уровня, любое дружественное существо в области вашего глифа получает преимущество на спасброски против заклинаний. Кроме того, эти существа автоматически преуспевают в спасбросках против заклинаний, которые накладываете вы сами, не получая никакого урона, если обычно заклинание позволяет получить полвоину урона при успехе спасброска.

Вы также изучаете заклинание *Знак*, которое не учитывается в максимальном количестве известных вам заклинаний.

Улучшенные глифы

Кроме того, на 14 уровне ваши глифы становятся более мощными. Вы можете вызывать глифы на поверхностях, которые вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, и произносить заклинания через любой глиф в пределах той же дистанции, и эти глифы могут быть до 15 футов в диаметре.

Улучшенные глифы

К 18 уровню ваш контроль над символьной магией всё более совершенствуется. Вы можете вызвать три глифа вместо одного. Вы можете произносить заклинания через любой из вызванных вами глифов в пределах досягаемости.

Кроме того, пока вы дееспособны, дружественное существо в районе одного из ваших вызванных глифов может потратить 5 футов движения, чтобы телепортироваться в незанятое пространство другого из ваших глифов (действие не требуется).

ПОРОЖДЁННЫЙ СИРЕНАМИ

Если вы проследите родословную этих чародеев достаточно далеко в прошлое, то обнаружите что кто-то из их предков по той или иной причине породнился с сиреной, однако причина того родства уже едва ли может быть выяснена. Эти чародеи, как и их предок, сирена, способны очаровывать и подчинять других. Кто-то пользуется этим для собственной выгоды, кто-то же стремится использовать свою силу лишь для помощи другим.

Дополнительный заговор

При выборе этого происхождения на 1 уровне вы получаете заговор *Дружба*, если вы его ещё не знаете.

Эмоциональная стабильность

Начиная с 1 уровня у вас есть врождённое знание о том, как существа, как правило, пытаются манипулировать другими. Вы иммунны к эффекту очарования.

Громоподобный голос

Начиная с 6 уровня ваш голос может покрывать невероятные расстояния. Когда вы говорите, вы можете по своему желанию удвоить громкость и расстояние, на которое распространяется звук.

В дополнение к этому, когда вы накладываете любое заклинание, которое наносит урон звуком, вы можете удвоить кости его урона. Вы можете сделать это количество раз, равное вашему модификатору Харизмы + 1 (минимум 1 раз) и восстанавливаете все израсходованные использования после завершения длительного отдыха.

Непоколебимое очарование

Начиная с 14 уровня ваша способность манипулировать и контролировать других существ не знает себе равных. Существа получают помеху на любой спасбросок против всех ваших заклинаний.

Также на определённых уровнях вы получаете определённые заклинания, которые не учитывается в максимальном количестве известных вам заклинаний.

Уровень чародея	Заклинание
1	*Очарование личности*
3	*Корона безумия*
5	*Гипнотический узор*
7	*Принуждение*
9	*Подчинение личности*
11	*Множественное внушение*

Голос сирены

Начиная с 18 уровня, ваш голос может привлекать существ всех типов к вашему местоположению. Действием вы можете начать петь, взывая к любым недружественным существам по вашему выбору в радиусе 60 футов.

Выбранные существа должны преуспеть в спасброске Мудрости против Сл ваших заклинаний или же станут очарованны вами. Существа, очарованные таким образом, не могут использовать действия, бонусные действия или реакции, и могут использовать своё движение только в пределах 60 футов от вас. Существа, которые преуспевают в этом спасброске, невосприимчивы к эффектам Голоса сирены в течение 24 часов.

Этот эффект длится до тех пор, пока очарованное существо не получит урон или вы не прекратите петь.

Пение требует траты бонусного действия в каждом вашем ходу.

ЗЕЛЁНОЕ СЕРДЦЕ

Возможно, вы родились у родителя дриады или выросли в заколдованном лесу, чья мистическая сила просочилась в саму вашу душу, но, какова бы ни была причина, магия самой Природы теперь проходит через вас. В отличие от друидов вы не выбирали свою связь с природным миром осознанно, скорее это сама природа выбрала вас. Чародеи Зелёного Сердца часто имеют тёмно-коричневые и ярко-зелёные черты в своей внешности и источают запах родной флоры их родины. Чародеи этого происхождения исключительно устойчивы и предпочитают чаще наблюдать за своим окружением, нежели активно действовать.

Зеленеющие души

Начиная с 1 уровня ваш максимум хитов увеличивается на 2 и вы получаете 2 дополнительных хита каждый раз, когда получаете новый уровень в этом классе. Всякий раз, когда вы тратите очки чародейства, то исцеляете себе по 2 хита за каждое потраченное очко.

Шёпот мира

Начиная с 1 уровня вы можете выбрать заговор друида в качестве одного из собственных заговоров, и вы изучаете одно заклинание друида, которое не учитываются в списке известных заклинаний. Вы узнаете новые заклинания друида, которые не учитываются в списке ваших заклинаний на 6, 14 и 18 уровнях. Они считаются заклинаниями чародея для вас.

Страж земли

Начиная с 6 уровня перемещение по пересечённой местности больше не затрудняет вашего передвижения, если только замедление не вызывается магическими эффектами. Вы также можете проходить через немагические растения не замедляясь и не получая от них урона, даже если у них есть шипы, колючки или аналогичная опасность.
Кроме того, у вас есть преимущество при спасбросках против растений которые был созданы магией или управляются с помощью магии, чтобы препятствовать движению, например, созданные заклинанием *Опутывание*.

Зрелая жизнь

Начиная с 14 уровня вы становитесь иммунны к яду и болезням. Кроме того, первичная магия, проходящая через ваши вены, заставляет вас стареть медленнее. За каждые 10 лет жизни ваше тело стареет лишь на 1 год.

Зелёное сердце, зелёная кровь

Начиная с 18 уровня вы можете использовать бонусное действие чтобы преобразовать хиты в очки чародейства. Бросьте свою кость хитов и потеряйте количество хитов равный выпавшему результату + ваш модификатор Телосложения. Взамен вы восстанавливаете 1 очко чародейства.

Также на определённых уровнях вы получаете определённые заклинания, которые не учитывается в максимальном количестве известных вам заклинаний.

Уровень чародея	Заклинание
1	*Звериные узы*
3	*Поиск животных или растений*
5	*Разговор с растениями*
7	*Цепкая лоза*
9	*Общение с природой*
11	*Путешествие через растения*

СПИРИТУАЛИСТ

Однажды, в той или иной форме, вы столкнулись со случаем ужасной смерти, и с тех пор вас преследует призрак, который существует в эфирной сфере, но которого вы, тем не менее, видите. Были ли вы в ужасе, или же напротив, рады вашему внезапному спутнику, рано или поздно вы обнаружили, что это соседство способно принести свои плоды, и ваши уникальные отношения с призраком вскрыли вашу собственную способность к проявлению сверхъестественных сил. В то время как вы и ваш эктоплазменный спутник связаны друг с другом, пока смерть не разлучит вас, тот делает всё возможное для того, чтобы помочь вам достичь ваших (и возможно его) целей.

Столкновение со смертью

На 1 уровне ваше столкновение со смертью привело к тому, что вас преследует фантом. Этот призрак действует так, как если бы он был вашим фамильяром, за исключением следующих особенностей:

- Фантом использует статистику гомункулуса (*Бестиарий*, с.67), но является нежитью.
- Фантом невосприимчив к состоянию напуган.
- Фантом имеет хиты равные вашему удвоенному уровню + ваш модификатор Харизмы.
- Фантом существует на эфирном плане, граничащем с любым миром, в котором вы сейчас находитесь, или, если вы находитесь на плане, который не граничит с эфиром, он невидим для вас.
- Когда вы произносите заклинание, предоставленное вашим Страстным воодушевлением былого, призрак может выступить его источником, как если бы он был его источником. Призрак должен быть в пределах 100 футов от вас, и он должен использовать свою реакцию чтобы доставить заклинание, когда вы его произносите. Если заклинание требует броска атаки или спасброска, вы используете свои параметры для этого.

Страстное воодушевление былого

С 1 уровня былая жизнь вашего фантомного компаньона наполняет его бушующими эмоциями. Выберите одно из следующих эмоциональных направлений для вашего фантома, и вы получите соответствующие заклинания на указанном уровне. Эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний чародея, которые вы можете знать.

ВЕРНОСТЬ

Ур. чародея	Заклинание
1	*Щит*
3	*Улучшение характеристики*
5	*Духовные стражи**
7	*Защита от смерти*
9	*Преграда жизни*

РЕВНОСТЬ

1	*Очарование личности*
3	*Смена обличья*
5	*Гипнотический узор*
7	*Поиск существа*
9	*Подчинение личности*

ЯРОСТЬ

1	*Ведьмин снаряд*
3	*Воображаемая сила*
5	*Прикосновение вампира*
7	*Усыхание*
9	*Длань Бигби*

УЖАС

1	*Поспешное отступление*
3	*Невидимость*
5	*Ужас*
7	*Воображаемый убийца*
9	*Заражение*

*Если вы не получили это заклинание из другого источника, ваши духовные стражи будут является нежитью и наносить психический урон.

Страстная игра

Начиная с 6 уровня, вы можете использовать бонусное действие чтобы на одну минуту проявить призрака в материальном мире. Будучи материализованным он использует следующие характеристики, основанные на Воодушевлении былого, которое вы выбирали, заменяя нормальную статистику гомункула.
Будучи материализованным, призрак в некоторых случаях, на усмотрение Мастера, может использовать известное ему заклинание:

РЕВНОСТНЫЙ

Нежить, любая

Класс доспеха 12 + ваш Бонус Мастерства
Скорость: полёт 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	8 (-1)	14 (+2)

Сопротивление урону некротический
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование, испуг
Чувства темновидение 60 футов, пассивная внимательность 9 + ваш Бонус Мастерства
Языки все что знает чародей

Аура ревности. Аура распространяется на 15 футов вокруг призрака и все противники в пределах ауры получают помеху против очарования и захвата. Если у существа в пределах ауры есть иммунитет к очарованию или захвату призрак может реакцией лишить существо этого иммунитета.

Действия

Ревностный удар. *Заклинательная атака ближнего боя:* ***+4*** *к попаданию + ваш Бонус Мастерства, досягаемость* ***5*** *фт., одна цель. Попадание: 1d4+2 некротического урона, и цель должна совершить спасбросок Силы и Ловкости (на свой выбор) или будет схвачена.*

ВЕРНЫЙ

Нежить, любая

Класс доспеха 13 + ваш Бонус Мастерства
Скорость: полёт 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Сопротивление урону психический
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование, испуг
Чувства темновидение 60 футов, пассивная внимательность 11 + ваш Бонус Мастерства
Языки все что знает чародей

Аура преданности. Аура распространяется на 15 футов вокруг призрака. Когда вы или ваш союзник в пределах ауры должны получить урон, вы можете реакцией получить сопротивление к нему.

Действия

Верный удар. *Заклинательная атака ближнего боя:* ***+3*** *к попаданию + ваш Бонус Мастерства, досягаемость* ***5*** *фт., одна цель. Попадание: 1d8+1 психического урона. Эта атака считается магической.*

ЯРОСТНЫЙ

Нежить, любая

Класс доспеха 12 + ваш Бонус Мастерства
Скорость: полёт 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)

Сопротивление урону некротический
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование, испуг
Чувства темновидение 60 футов, пассивная внимательность 9 + ваш Бонус Мастерства
Языки все что знает чародей

Пересмотренная смерть. Когда вы используте Страстную игру, выбирите один тип урона, так или иначе имеющий отношение к изначальной причине смери вашего фантома: кислота, холод, огонь, дробящий, колющий или рубящий. «Аура ярости» фантома и способность «Разгневанный удар» используют этот тип урона.
Аура ярости. Аура распространяется на 15 футов вокруг призрака. Если противник получает из любого источника урон соответсвующий ранее выбранному типу, призрак может реакцией нанести ему дополнительные 2d6+3 урона того же типа.

Действия

Взбешённый. *Фантом совершает два бешеных удара.*
Бешеный удар. *Заклинательная атака ближнего боя:* ***+5*** *к попаданию + ваш Бонус Мастерства, досягаемость* ***5*** *фт., одна цель. Попадание: 1d6+3 урона ранее выбранного типа. Эта атака считается магической.*

УЖАСАЮЩИЙ

Нежить, любая

Класс доспеха 12 + ваш Бонус Мастерства
Скорость: полёт 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

Сопротивление урону некротический
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование, испуг
Чувства темновидение 60 футов, пассивная внимательность 9 + ваш Бонус Мастерства
Языки все что знает чародей

Аура террора. Аура распространяется на 15 футов вокруг призрака. Враги в пределах ауры получают помеху на спасброски против эффектов вызывающих испуганное и бессознательное состояние. Если существо в пределах ауры обладает иммунитетом к испугу или бессознательному состоянию призрак может реакцией лишить его этого иммунитета.

Действия

Взбешённый. *Фантом совершает два бешеных удара.*
Бешеный удар. *Заклинательная атака ближнего боя:* ***+3*** *к попаданию + ваш Бонус Мастерства, досягаемость* ***5*** *фт., одна цель. Попадание: 1d6+1 некротического урона, скорость цели снижается вдвое и она не может использовать реакции до конца своего следующего хода.*

• Фантом может использовать действие «Атака».

• Фантом не имеет хитов, и вместо этого должен совершать спасбросок Телосложения (добавляя ваш бонус мастерства) каждый раз, когда ему наносят урон со Сл равной половине полученного урона. Если он проваливает этот спасбросок то дематериализуется и возвращается к своему обычному состоянию.

Вы можете бонусным действием призвать фантома повторно, потратив на это 1 очко чародейства. После завершения длительного отдыха вы вновь можете призвать его обычным способом, не тратя очков чародейства.

Несравненный медиум

Начиная с 6 уровня вы можете призвать Невидимого слугу в качестве ритуала. Если вы плохо обращаетесь со своим невидимым слугой или проявляете неуважение к заклинанию, его эффект оканчивается и слуга исчезает.

Упрёк духов

Начиная с 14 уровня сила фантома всё больше переплетается с силой вашей тайной магии. Всякий раз когда по вам попадают атакой ближнего боя вы можете реакцией покарать нападающего, используя силу фантома. Характер урона и тип спасброска зависит от Воодушевления былого, но его сложность - это сложность спасения от ваших заклинаний.

Верность. Если цель проваливает спасбросок Мудрости, то урон его атаки по вам уменьшается на половину вашего уровня чародея.

Ревность. Если цель проваливает спасбросок Ловкости, то больше ничего не может делать до начала своего следующего хода.

Ярость. Если цель проваливает спасбросок Телосложения, то получает урон равный половине вашего уровня чародея. Тип урона соответствует выбранному в Пересмотренной Смерти.

Ужас. Если цель проваливает спасбросок Мудрости, то становится испуганной до начала своего следующего хода.

Мастер спиритических сеансов

Начиная с 14 уровня вы можете использовать заклинание *Связь с иным миром* в качестве ритуала. Вы можете применять его только для того, чтобы связываться с умершими.

Не уходи тихо

Начиная с 18 уровня, когда вы опускаетесь до 0 хитов, вы можете потратить 5 очков чародейства, чтобы слившись с вашим призраком проявиться рядом с телом. Пока вы находитесь в виде фантома, вы можете накладывать все свои заклинания чародея используя свой собственные параметры атаки и Сл заклинаний. В конце каждого вашего хода вы должны совершать спасбросок от смерти в обычном порядке. Если вы стабилизируетесь то немедленно возвращаетесь в собственное тело без сознания. Если вы набираете три провала призрак дематериализуется. Если вы были исцелены во время использовании этой способности, вы немедленно возвращаетесь в своё тело.

ИНКАНТАТРИКС

Вы черпаете свою силу из врождённой связи с всепроникающими, невидимыми потоками магии, которые текут по всем планам. Ваша связь с ними - это дар, проявившийся в вашей крови, казалось бы, случайным образом, возможно впервые за несколько поколений, и он ощущается вами неким шестым чувством, тихим зовом к местам Великой Силы. Используя эти магические резервуары, вы научились направлять избыток арканической энергии в свою метамагию и можете использовать её в той степени, которой прочие чародеи никогда не смогут надеяться достичь.

Познание метамагии

Начиная с 1 уровня, вы получаете 1 очко чародейства и выбираете 1 вариант метамагии.

Улучшенная метамагия

Также, начиная с 1 уровня, ваша связь с лей-линиями земли позволяет вам использовать метамагию гораздо легче и проще. Все известные вам варианты метамагии стоят на 1 очко чародейства меньше
(минимум 1).

Свободная метамагия

На 6 уровне вы учитесь хранить определённый запас магической силы в своём собственном теле, что позволяет вам один раз использовать любую метамагию, которую вы знаете, не расходуя очки чародейства. После использования этой способности вы не сможете сделать это снова, пока не завершите короткий отдых.

Кооперативная метамагия

На 14 уровне вы учитесь столь ловко обращаться с метамагией, что можете применять её не только на себя, но и на своих союзников. Реакцией вы можете применить любой имеющийся у нее метамагический навык к заклинанию, произносимому другим несопротивляющимся заклинателем, находящимся в пределах 30 футов от вас. Эта метамагия стоит вдвое больше обычного количества очков чародейства.

Мастерство метамагии

К 18 уровню вы достигаете совершенства в использование метамагии. Вы получаете возможность использовать любой вариант метамагии, даже если вы не изучали его. Использование нетренированного варианта метамагии требует удвоенного количества очков чародейства, и на него не действует уменьшение цены за счет Улучшенной метамагии.

Дополнительные варианты метамагии

Несмертельное заклинание

Во время использования любого боевого заклинания вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы сотворить его наносящим нелетальный урон.

Стихийное заклинание

Если вы применяете заклинание, тип урона которого указан ниже, вы можете потратить 1 очко чародейства и поменять этот тип урона на любой другой из списка: *звук, кислота, молния, огонь, холод.*

Поиск цели заклинания

Когда вы применяете заклинание, которое требует совершения броска атаки или прохождения спасброска Ловкости цели, вы можете потратить 1 очко чародейства, чтобы игнорировать эффекты укрытия на ½ и на ¾ для цели заклинания.

Непромахивающееся заклинание

Если вы совершаете бросок атаки заклинанием и промахиваетесь, вы можете потратить 2 очка чародейства и совершить бросок повторно. Вы должны использовать второй результат для броска атаки заклинания.
Вы можете использовать Непромахивающееся заклинание даже при условии, что для этого заклинания применили другую особенность метамагии.

ПОКРОВИТЕЛЬ КОЛДУНА: ДУХ ДЖАЗА

Когда легендарный музыкант Хаулин Джимми Джефферсон умирал от странной болотной лихорадки, говорят, что он записал свой последний альбом собственной кровью. Сам альбом был утерян, но, записав его, Джимми освободил свою душу, чтобы бродить по миру как дух джаза. По сей день, как говорят, его призрак предстаёт перед начинающими музыкантами, предлагая им часть своей силы в обмен на владение их душами.

Расширенный список заклинаний

В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания:

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Уровень заклинания	
1	*Диссонирующий шёпот, Псевдожизнь*
2	*Волшебные уста, Пиротехника*
3	*Мантия крестоносца, Разговор с мёртвыми*
4	*Принуждение, Защита от смерти*
5	*Испепеление, Притворство*

Музыкальные секреты

На 1-м уровне вы изучаете заговор *Злая насмешка,* который считается для вас заклинанием чернокнижника и не учитывается в списке максимального количества заговоров, которые вы можете изучить. Кроме того, вы становитесь опытны в обращении со всеми музыкальными инструментами и всегда используете Харизму для любых проверок способностей, связанных с музыкой.

Вы можете использовать музыкальный инструмент в качестве фокусировки для ваших заклинаний чернокнижника. Наконец, вы можете потратить 1 минуту на то, чтобы чтобы создать какой-либо музыкальный инструмент из подручных материалов которые имеются вокруг вас. Эти импровизированные инструменты бесполезны для всех, кроме вас.

Горящая медь

Также на 1-м уровне вы можете действием начать играть на музыкальном инструменте, и отдать своё телу во власть Духа Джаза. Это действие высвобождает взрыв фанки-моджо энергии, заставляя существ в 15-футовом конусе, исходящем от вас, совершить спасбросок Мудрости против Сл ваших заклинаний колдуна. Каждое существо, которое не выполняет его спасбросок, оглушено до конца вашего следующего хода.

Подвешенный язык

Начиная с 6-го уровня, вы можете направить сверхъестественную харизму вашего покровителя чтобы убедить почти кого угодно в чём угодно. Когда вы совершаете проверку Обмана или Убеждения, вы можете использовать эту способность, чтобы получить бонус +10 к броску. Вы можете сделать это после броска, но до того, как будет объявлен результат.

После того, как вы используете эту способность вы не можете воспользоваться ею вновь, пока не завершите короткий отдых.

Неудержимый джаз

Когда вы достигаете 10-го уровня, ваш стиль свободного передвижения делает невозможными попытки удержать вас. Вы становитесь невосприимчивы к состояниям: схвачен, парализован и опутан.

Звуковая волна

На 14-м уровне вы становитесь благословлены безумного гения Холлина Джимми Джефферсона. Вы изучаете заклинание *Разрушительная волна и* можете использовать её не затрачивая ячейку заклинания.

После того, как вы используете эту способность вы не можете воспользоваться ею вновь, пока не завершите короткий отдых.

КОСМИЧЕСКАЯ МАШИНА

Ваш покровитель - космическая машина, которая, как утверждается, генерировала, постоянно поддерживала и в конечном итоге разбирала мультивселенную. Ваш покровитель может происходить из Механуса, или он может быть скрыт среди руин и забытых мест Прайма. Мотивы и желания космической машины непостижимы даже для вас, её закодированные приказы никогда не кажутся похожими на части большого плана.

Ваш физический облик каким-то образом был изменен вашими отношениями с машиной, и внешний вид ваших заклинаний косметически изменён, чтобы лучше отразить технологическую продвинутость машины, которой вы служите.

Примерами космических машин являются Праймус, Двигатель вымирания и Паноптикум.

Расширенный список заклинаний

В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания:

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Ур. закл-ия	Заклинания
1	*Направленный снаряд, Опознание*
2	*Раскалённый металл, Поиск предмета*
3	*Молния, Духовные стражи**
4	*Магический глаз, Каменная кожа*
5	*Сотворение, Телекинез*

*Если вы не получили это заклинание из другого источника, ваши духовные хранители будут выглядеть как механические конструкции и иметь тип конструкт.

Система улучшенного прицеливания

Начиная с 1 уровня, вы можете использовать бонусное действие, чтобы совершить дальнобойную атаку заклинанием против существа в радиусе 120 футов от вас. Если вы попадаете, ваши атаки заклинаниями против этого существа получают преимущество до начала вашего следующего хода.

Продвинутая система протоколов

Начиная с 6 уровня, ели вы провалили спасбросок против воздействующих на разум эффектов, вы можете использовать реакцию, чтобы совершить спасбросок ещё раз. После использования этой функции вы не сможете использовать её снова, пока не закончите короткий или длительный отдых.

Усовершенствованная система интеграции

Начиная с 10 уровня вы получаете владение тремя любыми наборами инструментов и добавьте половину своего бонуса мастерства по отношению ко всем инструментам которыми вы ещё не владеете. Кроме того, если вы проводите одну минуту изучая письменный или устный язык, вы узнаёте этот язык.

Расширенная система переопределения

Начиная с 14 уровня вы можете интегрировать существо в директивы космической машины, отменяя обычные импульсы существа своей собственной волей. Существо должно сделать спасбросок Интеллекта против вашей Сл заклинаний. Если существо терпит неудачу, вы держите его под контролем в течение следующей минуты. В конце каждого раунда оно может сделать новый спасбросок, оканчивая эффект при успехе.

Вы должны закончить короткий отдых, прежде чем сможете снова использовать эту способность.

КАРГА

Ваш покровитель - старая злая сила, которая капризно лавирует между материнскими и разрушительными инстинктами. Такие существа подавляют тех, кого они ценят с безумно увлечённым вниманием, и отвергают тех, кто против них с беспощадной жестокостью, часто колеблясь между этими двумя крайностями, казалось бы, безо всякой причины. Вы выбрали злобного и навязчивого покровителя, тот, чья природа будет заставлять вас всё больше и больше подражаете себе. К ним относятся такие существа; Арадия, мать колдовства, Баба Яга, злая колдунья и Геката, королева ведьм.

Расширенный список заклинаний

В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания:

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Уровень заклинания	
1	*Дружба с животными, Благословение*
2	*Гадание, Улучшение характеристики*
3	*Проклятие, Снятие проклятья*
4	*Призыв лесных обитателей, Поиск существа*
5	*Заражение, Святилище*

Тяжкий труд & Проблемы

Начиная с 1 уровня во время короткого отдыха вы можете сварить одно из следующий зелий.

Вечный сон. Если существо выпьет это зелье бонусным действием оно погружает пьющего в подобие летаргического сна, как если бы вы наложили заклинание *Усыпление* с наивысшей ячейкой вашей Магии пакта.

Сытый & Здоровый. Существо, бонусным действием выпившее это зелье, получает тот же эффект, что был бы от заклинания *Лечащее слово*, наложенной с наивысшей ячейкой вашей Магии пакта.

Приворотное зелье. Существо, бонусным действием выпившее это зелье, получает тот же эффект, что был бы от заклинания *Очарование личности*.

Каждый из этих зелий имеет приятный сладкий запах, и вы можете заверить существо что даёте ему одно зелье, когда на самом деле дали совсем другое, преуспев в проверке Обмана против его Проницательности.

Эти зелья сохраняют силу до следующего короткого или длительного отдыха, в зависимости от того, что наступит раньше. После этого они становятся грязным тухлым варевом и теряют силу. Вы можете сварить новые во время следующего короткого отдыха.

Кровь ковена

Начиная с 6 уровня, когда вы произносите заклинание, вы можете обратиться к своим спутникам, чтобы те пролили свою кровь ради увеличения вашей силы. Один союзник в пределах 30 футов от вас может реакцией нанести себе рану, получив 1к6 некротического урона за уровень слота заклинаний, и сила того возрастает. Если ваше заклинание включает бросок атаки, он получает преимущество. Если ваше заклинание включает спасбросок, целевые существа получают помеху в этом броске.

Изба на курьих ножках, Летающая метла

Начиная с 10 уровня вы можете использовать заклинание *Оживление вещей* не тратя ячейку. Для того чтобы использовать эту способность повторно вам необходимо завершить короткий отдых.

Проклятый фамильяр

Начиная с 14 уровня вы можете коснуться бессознательного существа и превратить его в любого зверя с ПО 1 или ниже. Этот зверь считается вашим фамильяром. Он осознаёт себя, но слишком боится вашей мистической силы и не может найти в себе мужества сделать что-либо, чтобы бросить вызов вашей воле. Этот эффект заканчивается, когда кто-то использует на нём *Снятие проклятья*, или вы сами вновь используете эту способность. Кроме того, вы обязаны назвать условие, которое может освободить его от проклятия. Выберите одно из следующих:

Преданность. Если цель искреннее раскаивается в своё поступке против вас, было вам верным слугой год и ещё один день, и просит вашего прощения. Проклятие вновь превращает его в зверя, если он осознанно пойдёт против вас в дальнейшем, и у вас ещё нет нового фамильяра. В этом случае вы не выбираете условие.

Жертва. Если кто-то, кто заботится о цели прольёт над ней слёзы и будет готов служить вместо неё, проклятие переходит на него. В этом случае вы не выбираете условие

Истинная любовь. Поцелуй того, кто искренне любит цель способен развеять проклятие, но если однажды цель предаст свою любовь, и у вас ещё нет нового фамильяра, проклятие немедленно овладеет ею вновь. В этом случае вы не выбираете условие.

Если эффект заканчивается из-за *Снятия проклятья*, существо возвращается к нормальной форме немедленно. Если вы сами снимаете чары с цели, оно остаётся спящим ещё столько же часов, сколько месяцев провело у вас на службе, и впоследствии осознаёт это время так, словно всё то время находилась в полусне.

ПОКРОВИТЕЛЬ КОЛДУНА: ДУХ ДЖАЗА

Когда легендарный музыкант Хаулин Джимми Джефферсон умирал от странной болотной лихорадки, говорят, что он записал свой последний альбом собственной кровью. Сам альбом был утерян, но, записав его, Джимми освободил свою душу, чтобы бродить по миру как дух джаза. По сей день, как говорят, его призрак предстаёт перед начинающими музыкантами, предлагая им часть своей силы в обмен на владение их душами.

Расширенный список заклинаний

В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания:

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Уровень заклинания	
1	*Диссонирующий шёпот, Псевдожизнь*
2	*Волшебные уста, Пиротехника*
3	*Мантия крестоносца, Разговор с мёртвыми*
4	*Принуждение, Защита от смерти*
5	*Испепеление, Притворство*

Музыкальные секреты

На 1-м уровне вы изучаете заговор *Злая насмешка,* который считается для вас заклинанием чернокнижника и не учитывается в списке максимального количества заговоров, которые вы можете изучить. Кроме того, вы становитесь опытны в обращении со всеми музыкальными инструментами и всегда используете Харизму для любых проверок способностей, связанных с музыкой.

Вы можете использовать музыкальный инструмент в качестве фокусировки для ваших заклинаний чернокнижника. Наконец, вы можете потратить 1 минуту на то, чтобы чтобы создать какой-либо музыкальный инструмент из подручных материалов которые имеются вокруг вас. Эти импровизированные инструменты бесполезны для всех, кроме вас.

Горящая медь

Также на 1-м уровне вы можете действием начать играть на музыкальном инструменте, и отдать своё телу во власть Духа Джаза. Это действие высвобождает взрыв фанки-моджо энергии, заставляя существ в 15-футовом конусе, исходящем от вас, совершить спасбросок Мудрости против Сл ваших заклинаний колдуна. Каждое существо, которое не выполняет его спасбросок, оглушено до конца вашего следующего хода.

Подвешенный язык

Начиная с 6-го уровня, вы можете направить сверхъестественную харизму вашего покровителя чтобы убедить почти кого угодно в чём угодно. Когда вы совершаете проверку Обмана или Убеждения, вы можете использовать эту способность, чтобы получить бонус +10 к броску. Вы можете сделать это после броска, но до того, как будет объявлен результат.

После того, как вы используете эту способность вы не можете воспользоваться ею вновь, пока не завершите короткий отдых.

Неудержимый джаз

Когда вы достигаете 10-го уровня, ваш стиль свободного передвижения делает невозможными попытки удержать вас. Вы становитесь невосприимчивы к состояниям: схвачен, парализован и опутан.

Звуковая волна

На 14-м уровне вы становитесь благословлены безумного гения Холлина Джимми Джефферсона. Вы изучаете заклинание *Разрушительная волна и* можете использовать её не затрачивая ячейку заклинания.

После того, как вы используете эту способность вы не можете воспользоваться ею вновь, пока не завершите короткий отдых.

ПЛУТ: ПАУК-СТАЛКЕР

В вашей жизни произошло событие, возможно, это было проклятие наложенное колдуном или укус измененного арахнида, которое наделило вас паучьими силами.

Паучьи манёвры

Начиная с 3 уровня, когда вы выбираете этот архетип, вы получаете доступ к мистической энергии паутины, соединяющей всех пауков, позволяющей вам двигаться и сражаться как паук.

Паучьи кости. У вас есть 3 кости к8. Кость паука расходуется, когда вы используете маневры. Вы восстановите все потраченные кости паука, когда заканчиваете короткий или длинный отдых. Вы получаете ещё одну кость паука на 9-м уровне, и ещё одну на 13-м уровне.

Спасброски. Некоторые из ваших маневров требуют, чтобы ваша цель сделала спасбросок, чтобы противостоять эффектам маневра. Сл спасброска рассчитывается следующим образом:

Сл спасброска = 8 + ваш Бонус мастерства + ваш модификатор Ловкости

Использование костей паука. Вы можете потратить кубы паука, чтобы получить ряд различных преимуществ:

• **Прыжок паука**. Реакцией, когда вы совершаете спасбросок Силы, Ловкости или Телосложения, вы можете потратить кость паука и добавить её к броску.

• **Шар из паутины.** Бонусным действием вы можете потратить кость паука, чтобы метнуть шар паутины в существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, сдвигая его. Существо должно совершить спасбросок Силы, при провале отбрасываясь на 10 футов от вас.

• **Рывок паутиной.** Бонусным действием вы можете использовать кость паука, чтобы обвить противника нитью паутины и подтянуть к себе. Выберите существо в пределах 60 футов, которое должно совершить спасбросок Силы. При провале вы притягиваете его на 10 футов к себе

• **Липкая паутина.** Бонусным действием вы можете использовать кость паука, чтобы запутать ноги противника вашей паутиной. Выберите существо в пределах 60 футов, оно должно совершить спасбросок Ловкости, при провале падая ничком.

Плетение паутины

На 3 уровне вы получаете возможность создавать почти неограниченное количество шёлковой сети. Эта паутина является основой для многих ваших манёвров паука и обычно рассеивается в течение минуты после того, как вы оставите её. Вы можете создавать шёлк во время отдыха, точное количество которого определяется Мастером.
Кроме того, вы можете бонусным действием создать шнур паутины, используя его как временную верёвку, закрыть двери или переместить небольшой объект весом менее 5 фунтов, который никто не несёт и не носит, в пределах 60 футов.
Наконец вы можете бонусным действием или реакцией выпустить паутину, когда вы падаете, в цель в пределах вашей скорости движения. Если цель может выдержать ваш вес, вы подтягиваетесь туда, тратя всё своё движение.

Передвижение по стенам

Начиная с 9 уровня, у вас есть возможность двигаться вверх и вниз по вертикальным поверхностям и по потолку, оставляя ваши руки свободными. Вы также получаете скорость лазания, равную вашей скорости.
Кроме того, если вы находитесь на потолке, вы можете спрятаться от любого существа, которое находится, по крайней мере, на 10 футов или более, ниже вас, даже если у вас нет соответствующего укрытия.

Паучье чутьё

Начиная с 13 уровня вас больше нельзя застать врасплох и вы добавляете бонус мастерства к инициативе.

Безжалостный

Начиная с 17 уровня, когда вы бросаете инициативу, и у вас нет костей паука, вы получаете одну.

ГРЕНАДЁР

Вы преуспеваете в том, чтобы держаться тени и ждать подходящего момента, чтобы поразить своих врагов грозой из дыма и осколков. Вы используете свой ум для создания взрывного оружия, и своё мастерство теней, чтобы скрыть эти хитроумные устройства от врагов, до тех пор пока для них не станет слишком поздно.

Дополнительные владения

Когда вы выбираете архетип на 3 уровне, вы получаете владение инструментами алхимика.

Подрывник

Начиная с 3 уровня, ваше мастерство в обращении со взрывчатыми веществами позволяет вам создавать бомбы, чтобы поражать своих врагов. Действием вы можете бросить бомбу в существо, объект или поверхность в пределах 30 футов от вас.
При ударе бомба взрывается с радиусом поражения в 5 футов. Любое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости, получая 1к6 колющего урона при провале или вдвое меньше при успехе. Урон от ваших бомб увеличивается на 1к6, когда вы достигаете определенных уровней в этом классе: 4-й уровень (2к6), 7-й уровень (3к6), 10-й уровень (4к6), 13-й уровень (5к6), 16-й уровень (6к6) и 19-й уровень (7к6).
Подготовка ваших бомб требует тщательного перемешивания и концентрации: вы готовите свои бомбы, когда заканчиваете длительный отдых: и на подготовку каждой бомбы нужно потратить одну минуту. Вы можете приготовить количество бомб, равное вашему бонусу мастерства + модификатору Интеллекта.

Сл спасброска от ваших бомб =

8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Траппер

Также, начиная с 3 уровня, вы можете действием совершить проверку Ловкости рук, чтобы спрятать одну из ваших бомб, которая взорваться, когда существо или объект пройдёт через клетку, в которой она спрятана. Существо может обнаружить скрытую бомбу, используя действие Поиск против вашей Ловкости рук. Если вы попытаетесь скрыть ловушку в пределах 5 футов от враждебного существа, вы совершаете бросок Ловкости рук с помехой.

Алхимическая настойка

На 9 уровне вы получаете способность комбиниро-вать алхимические реагенты со своими бомбами, чтобы улучшить их разрушительную силу. Выберите две бомбы из списка Алхимических гранат ниже. Когда вы завершаете длительный отдых и подготавливаете свои гранаты, вы можете сделать некоторые или все эти гранаты специализированными алхимическими бомбами.

Взрывные изобретения

Начиная с 13 уровня, вы находите и изобретаете всё новые способы создания взрывчатых веществ. Вы можете наполнить свои творения алхимическими реагентами, чтобы добавить новые эффекты к вашей взрывчатке. Вы получаете одно умение из следующего списка:

Аэродинамика. Ваши бомбы могут пролететь дальше, когда вы метаете их. Теперь вы можете бросить бомбу в существо, объект или поверхность в пределах 60 футов от вас.

Алхимическое озарение. Добавьте третий тип гранат для навыка Алхимическая настойка.

Фугас. Взрывная сила ваших бомб резко увеличивается. Когда они взрываются, радиус поражения увеличивается до 10 футов, вместо прежних 5.

Взрывное мастерство

Когда вы достигнете 17 уровня, вы становитесь мастером по части подготовки ваших бомб, когда они необходимы. Когда вы оканчиваете короткий отдых, вы можете подготовить до двух бомб. Кроме того, ваши бомбы всегда наносят максимальный урон предметам и объектам.

Алхимические бомбы

Кислотная бомба. Вы можете создавать гранаты, которые выделяют едкие растворяющие выделения. При создании кислотных бомб вы заменяете колющий урон вашей бомбы кислотным уроном. Кроме того, радиус взрыва бомбы покрывается кислотой, которая остаётся активной в течение одной минуты, после чего теряет всякую силу. Любое существо, начинающее свой ход в этой области, получает 1к6 кислотного урона.

Холодная бомба. Вы можете создавать гранаты, которые выпускают ледяные ветра. При создании холодных бомб вы заменяете колющий урон вашей бомбы уроном холодом. Кроме того, скорость существ, которые проваливают спасбросок Ловкости, против взрыва гранаты, уменьшается на 10 футов до начала вашего следующего хода.

Огненная бомба. Вы можете создавать гранаты, которые выдают мощный огненный взрыв. Создавая огненные бомбы, вы заменяете колющий урон бомб огненным уроном. Кроме того, существа, которые проваливают спасбросок Ловкости, против взрыва гранаты, поджигается и получает 1к6 урона огнём в начале каждого своего хода, пока не потратят действие, чтобы погасить огонь.

Молниевая бомба. Вы можете создавать гранаты, которые взрываются сильным электрическим зарядом. При создании молниевых бомб вы заменяете колющий урон бомб на урон молнией. Кроме того, существа, которые проваливают спасбросок Ловкости, против взрыва гранаты, не могут совершать реакций до начала своего следующего хода.

Громовая бомба. Вы можете создавать гранаты, которые взрываются громовой какофонией при детонации. При создании громовых бомб вы заменяете колющий урон бомб на урон звуком. Кроме того, существа, которые проваливают спасбросок Ловкости, против взрыва гранаты, отталкивается на 5 футов в направлении от центра взрыва.

Приведённые здесь разновидности алхимических бомб - это лишь несколько вариаций из огромного числа возможных. Мастер всегда должен быть открыт в различным новым идеям (особенно если они хорошо отыграны), которые рано или поздно ему неизбежно принесут игроки.

Престиж-класс: Лесной владыка

Стражи древних диких мест и защитники старых рощ, лесные владыки - живые воплощения разумной природы, тенями идущие по лесам и уничтожающие то, что не нужно диким землям. Там, где друиды дорожат всеми аспектами природы - ветром и погодой, животными и растениями, лугами и горами - лесные владыки рассматривают леса как более древние, не запятнанные прибытием разумных рас, самые священные места мира, нуждающиеся в защите от цивилизации.
Чаще всего лесными владыками становятся друиды, но и для следопытов или жрецов божеств природы вполне нормально оставить начать последовать путём Старой Веры.
Лесные владыки часто работают в одиночку, но более чем способны работать как часть группы. Много раз авантюристы говорили с тем, кого считали молодым трентом, когда фактически общались с могучим лесным владыкой.

Классовые умения

Лесные владыки обладают следующими классовыми умениями:

ХИТЫ

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень лесного владыки.
Хиты на каждом уровне: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень лесного владыки.

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: нет
Оружие: нет
Инструменты: нет
Спасброски: нет
Навыки: Природа

ЛЕСНОЙ ВЛАДЫКА

Уровень	Умения	Заклинания и ячейки
1	Древесный родич, Магия природы, Чувство природы	+1 к базовому классу
2	Коракожа	+1 к базовому классу
3	Сила дуба	+1 к базовому классу
4	Увеличение характеристик, Рост ели	+1 к базовому классу
5	Сердце дуба, Лесная мощь, Пустить корни	+1 к базовому классу

Требования

Для того, чтобы взять престиж-класс лесного владыки необходимо соответствовать следующим предварительным требованиям:

- **5 уровень:** Вы должны быть опытны в пути природы, прежде чем переходить на новый для себя уровень.
- **Мудрость 13 и выше.** Природа требует интуитивного понимания себя.
- **Класс друид, следопыт или архетип последователя природы (такой как чародей зелёного сердца).** Если вы изначально не шли по пути природы, то уж тем более не сумеете стать лесным владыкой.
- **Выполнить специальное задание.** Вы должны получить благословение трента или дриады.

Древесный родич

Начиная с 1 уровня заклинание *Древесное лечение* считается для вас всегда подготовленным и не учитывается в макси-мальном количестве заклинаний, что вы можете подгото-вить или изучить. Также вы можете раз в день использовать его без затраты ячеек.

Магия природы

Вы плюсуете уровни лесного владыки с уровнями вашего базового класса, для определения количества и уровня ваших ячеек и подготовленных заклинаний. Например если вы следопыт 7/лесной владыка 4, то ваши ячейки и заклинания будут соответствовать таковым у следопыта 11 уровня.

Чувство природы

Также на 1 уровне вы получаете владение навыком Природа. Если вы уже владеете им, то вы удваиваете бонус мастерства по отношению к нему (получаете компетентность).

Кроме того вы всегда можете определить то, являются ли найденные в дикой природе пища и вода чистыми и безопасными для употребления.

Коракожа

На 2 уровне ваша кожа становится жёсткой, короподобной шкурой, предоставляя вам бонус к КД равный вашему модификатору Телосложения (минимум +1).

Сила дуба

Начиная с 3 уровня вы получаете +1 к Силе, и ваш максимум этого параметра увеличивается до 21. Кроме того ваши безоружные атаки кулаками теперь наносят 1к6 + модификатор Силы дробящего урона. Этот урон увеличивается до 1к8 на 5 уровне.
Также к этому моменту ваши волосы полностью сменяются зелёной листвой.

Увеличение характеристик

На 4 уровне вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1.. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Рост ели

Также начиная с 4 уровня вы можете дважды в день наложить на себя эффект увеличения, от заклинания *Увеличение/Уменьшение*, без затраты ячеек.
Если ваш размер при этом становится Большим, то и досягаемость ваших рукопашных атак увеличивается до 10 футов.

Сердце дуба

К 5 уровню вы достигаете апофеоза своего преображения. Ваш тип изменяется на растение (что означает что на вас более не действуют некоторые заклинания, такие как Очарование личности, но начинают действовать другие, направленные на растения) и вы получаете сопротивление колющему и дробящему урону, излучению и яду, а также совершаете с преимуществом спасброски от отравления, ошеломления и паралича.
Однако вместе с этим вы получаете уязвимость к огню и рубящему урону.

Лесная мощь

Также на 5 уровне ваша Ловкость снижается на 2, однако Сила увеличивается на 1 и Телосложение на 2, и их максимум становится равен 22.
Также вы можете игнорировать эффекты первой и второй степени истощения.

Пустить корни

И наконец на 5 уровне вы получаете возможность раз в день пустить корни в землю или песок под вами, что занимает полный раунд. Оставаясь в таком положении вы считаетесь имеющим эффективную Ловкость 1, ваша скорость равна 0 и вы исцеляете себе 5 хитов за каждый раунд, что провели укоренившись. Если при этом вы имели доступ к солнечному свету, то проведя таким образом длительный отдых вы не будете нуждаться в пище.
Если вы получаете урон огнём, то исцеление перестаёт работать вплоть до конца следующего вашего хода.
Втянуть корни назад можно действием.

Древесное лечение
2-й круг, Ограждение
Время накладывания: 1 раунд
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов
Классы: Друид

Вы входите в нормальное дерево, которое должно быть достаточно большим, чтобы поместить в себя всё ваше тело по всем трем измерениям. Вы можете оставаться скрытым в нём сколь угодно долго, пока длится заклинание. Когда вы находитесь внутри, дерево питает и лечит вас. Вам не нужно дышать или есть, и вы восстанавливаете 5 хитов за каждый час, проведённый в дереве. Дерево также даёт вам полное укрытие, и защищает вас от условий сильного жара, холода, дождя, солнечного света, снега и всех других погодных условий, которые могли бы вам навредить. Вы можете слышать, но не видеть, что происходит снаружи. Малые физические повреждения дерева не вредят вам, но его частичное уничтожение (до той степени, что вы больше не можете поместиться в нём), выталкивает вас и наносит вам 5к6 урона того же типа что повредило дерево. Если дерево полностью уничтожается (например, лесным пожаром или заклинание Древесные занозы), то вы выталкиваетесь из дерева и должны совершить спасбросок Телосложения Сл 15. При провале ваши хиты мгновенно снижаются до 1.
Если на момент окончания заклинания вы всё ещё находились в дереве, вы безвредно выталкиваетесь в ближайшее незанятое пространство рядом с ним. Время проведённое в дереве может считаться для вас отдыхом.
Это заклинание было разработано жрецами Бэрвана Дикого Странника, которые называют его «древесный сон».

Престиж-класс: Нетерильский арканист

Во всей истории Торила величайшими магами мира были арканисты древней империи Нетерил, волшебники столь могущественные, что превзойти их и по сей день не удалось никому. Для некоторых из этих арканистов их сила и потенциал казались безграничными, и они использовали свои обширные знания для строительства летающих городов и создания империи, которую не могли сокрушить даже могучие фаэриммы.
Только лишь когда печально известный верховный маг Карсус попытался слиться с Мистрил, Нетерильская империя действительно пала. Из-за глупости Карсуса богиня магии погибла, когда он забрал её силу и сам стал богом магии. К сожалению, это был глупый поступок Карсуса, и Плетение было сильно повреждено. Парящие города нетерезов пали, и империя рухнула, в прямом и переносном смысле.
Многие волшебники и историки изучали эту древнюю и могущественную империю, надеясь раскрыть их утраченные секреты и расширить свои собственные заклинательные способности. Независимо от того, обнаружили ли вы тайник с колдовскими фолиантами, изучали ли вы их у одного из выживших нетерезов или глубоко изучали историю Нетерильской империи, вы научились использовать Плетение таким же образом, как это делали сами нетерезы.

Требования

Для того, чтобы взять престиж-класс Нетерильский арканист необходимо соответствовать следующим предварительным требованиям:

Нетерильский арканист

Уровень	Умения	Заговоры	Дополнительные ячейки								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Учёный арканист, Нетерильский гримуар	2	1	1	1	1	1	1	1	1	-
2	Мини-мифаль	2	1	1	1	1	1	1	1	1	-
3	Древнее знание	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Увеличение характеристик	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1
5	Великие заклинания	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1

- **Волшебник 15-го уровня или чародей 15 уровня**: чтобы иметь возможность постигать и контролировать невероятные магические знания из наследия древнего Нетерила, персонаж должен уже обладать немалыми силами и умениями.
- **Интеллект или Харизма 16 и выше**: арканисты должны быть достаточно умны, чтобы расшифровать и понять сложные заклинания и ритуалы, содержащиеся в найденном ими томе наследия Нетерила. Кроме того, есть некоторые счастливые заклинатели, которые настолько благословлены Мистрой, что они способны интуитивно понять секреты этой древней магии.
- **Владение навыком Магия:** заклинатель должен понимать то, как работает Плетение и стремиться расширить свои знания о нем.

Классовые умения

Нетерильские арканисты обладают следующими классовыми умениями:

Хиты

Кость Хитов: 1к6 за каждый уровень нетерильского арканиста.
Хиты на каждом уровне: 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень арканиста.

Владение

Доспехи: нет
Оружие: нет
Инструменты: Каллиграф
Спасброски: Телосложение или Интеллект
Навыки: нет

Снаряжение

Когда вы получаете свой первый уровень в престиж-классе нетерезского арканиста, вам предоставляется один нетерильский гримуар.

Учёный арканист

Начиная с момента, как вы берёте этот престиж-класс, вы становитесь экспертом по темам, которые касаются Нетерильской империи и Плетения в целом. Вы получаете владение навыком История. Если вы уже владели этим навыком, то вы изучаете его на мастерском уровне (удваивая бонус мастерства по отношению к нему). Также вы получаете мастерское владение навыком Магия.
Кроме того, ваши аналитические способности становятся настолько хорошо отточены, что ваша инициатива в бою может быть обусловлена скорее гибкостью ума, чем ловкостью тела. Когда вы совершаете бросок инициативы, то можете использовать Интеллект вместо Ловкости (на ваш выбор).

Нетерильский гримуар

также, начиная с 1 уровня вы получаете свой первый нетерильский гримуар. Вы могли получить его от вашего наставника, добыть из логова лича или дракона, или найти во время одного из ваших приключений.
Он действует как книга заклинаний волшебника и, чтобы произносить заклинания из этого гримуара, а также накладывать Великие заклинания, вы должны использовать данный гримуар в качестве своей фокусировки. Вы можете об единить данный гримуар со своей собственной книгой заклинаний, затратив 500 зм на чернила и расходные материалы и 10 дней на транскрипцию знаний, плюс необходимое количество времени и чернил для переписывания своих собственных заклинаний из одной книги в другую, согласно правилам из Книги Игрока.
Независимо от того, являетесь ли вы волшебником или чародеем, вы используете заклинания из списка волшебника, чтобы добавить их в свой гримуар, и можете добавить в него ещё по два заклинания на каждом следующем уровне этого престиж-класса, следуя обычным правилам для книг заклинаний.

Мини-мифаль

На 2 уровне вы начинаете расшифровывать основы древней нетерильской традиции создания мифалей. Действием вы можете создать вокруг себя сферу радиусом 30 футов, сроком длительностью в 1 минуту. Эта сфера центрирована на вас, но не движется. Она имеет вид кристаллического барьера любого цвета по вашему выбору, но не мешает зрению ни изнутри, ни снаружи Сферу можно развеять (действие не требуется), кроме того, она исчезает, если вы покидаете ее или ваших хиты падают до 0.
Находясь внутри своего мини-мифаля вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете накладывать заклинания с дистанцией "касание" против любого существа внутри, независимо от расстояния между вами и целью.
- Проверки концентрации вы совершаете с преимуществом.
- Действием вы можете заставить сферу материализоваться и затвердеть, не позволяя существам, предметам и заклинаниям проходить через неё до конца вашего следующего хода. Закалённая таким образом сфера действует как заклинание зилище и следует правилам этого заклинания. После использования этой способности мифаль безвредно распадается.
- Вы являетесь хозяином своего мини-мифаля и, таким образом, обладаете уникальным контролем над пространством, которое он окутывает. Бонусным действием вы можете магически телепортировать одно существо внутри мифаля в другую точку внутри него. Несогласное существо может сопротивляться спасброском Харизмы.

Действием вы можете перегрузить свой мифаль и вызвать интенсивный взрыв энергии. Любое существо в пределах 30 футов от мифаля должно совершить спасбросок Ловкости против вашей Сл заклинаний. При провале каждое существо получает урон силовым полем 10к 40, или вдвое меньше при успехе. Любое существо внутри мифаля, включая вас, автоматически проваливает спасбросок. Если вы используете эту способность, вы не сможете создать еще один мифаль, пока не завершите длительный отдых. Вы можете призывать мини-мифаль трижды за длительный отдых.

Древнее знание

На 3 уровне ваши глубокие знания магии позволяют вам дублировать практически любое из существующих заклинаний.
Действием вы можете погрузиться в память Нетерила и вспомнить как именно произнести одно заклинание 5-го круга или ниже из списка заклинаний любого класса. Оно считается заклинанием волшебника для вас, и вы следуете обычным правилам для его накладывания, включая использование ячеек и затрат времени и материальных компонентов. Заклинание исчезает из вашего сознания, после того как вы его наложили. Вы можете использовать эту способность два раза, после длительного отдыха она восстанавливается.

Увеличение характеристик

На 4 уровне вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Великие заклинания

Время, которое вы потратили на изучение древних томов и текстов, оставленных нетерильскими архимагами, не прошло зря и дало вам понимание сути Плетения такого уровня, о котором мало кто из ныне живущих заклинателей мог бы даже мечтать. Вы открыли секреты создания чар огромной силы, более мощных чем даже заклинания 9-го круга.

Начиная с 5 уровня вы можете накладывать заклинания, которые могут сравнивать с землёй города, поднимать горы в воздух и осушать глубокие водоёмы до самого дна. Вы выбираете одно Великое заклинание из списка ниже и можете использовать его один раз за длительный отдых. Сразу же после произнесения Великого заклинания вы получаете четыре уровня истощения и временно отрываетесь от Плетения, что оставляет вас неспособным произносить какие-либо заклинания. Единственный способ избавиться от сильнейшей усталости, вызванной наложением Великого заклинания, и восстановить связь с Плетением это отдых в течение десяти дней. Спустя эту декаду ваши силы и связь с Плетением вновь возвращаются к вам. Вы не можете произносить эти заклинания никакими другими способами, и ваши симулякумры не могут накладывать эти чары. Хотя эти заклинания грандиозны по своей природе, они , тем не менее, всё ещё являются магией и могут быть рассеяны с помощью развеивания магии, контразаклинания или других подобных способов. Сл подобного рассеивания составляет 20, однако заклинание, ставшее постоянным, не может быть рассеяно.

Пока ваша связь с Плетением временно прервана, вы не можете использовать чудесные предметы, которые требуют настройки или использования заклинательных способностей. Кроме того, если вас убьют, вы, будучи отрезаны от магии, вы не сможете использовать заклинание *Клон*, и сможете воскреснуть только с помощью *Истинного воскрешения* через десять дней после того, как было произнесено Великое заклинание. Некоторые Великие заклинания требуют мифаллара, чтобы наложить их и сделать эффект постоянным. Мифаллар эт о магическое устройство, созданное древними нетерезами и похожее на огромный

хрустальный шар. Мифаллары, которые могут быть созданы сейчас, не столь велики и могущественны, как их древние собратья, и поэтому для их усиления необходимо использовать больше магии. Эти хрустальные шары имеют диаметр в сто футов (30 метров) и требуют от арканиста 30 дней и 50 000 золотых монет на материалы. Через 30 дней непрерывной работы мифаллар считается готовым к использованию. Когда мифаллар используется для Великого заклинания, он не может быть использован для любых других великих заклинаний.
Мифаллар невероятно прочен, несмотря на свой внешний хрупкий вид. Он не может быть повреждён магией вместо этого он поглощает её и накапливает силу. Любой магический урон, нанесенный мифаллару, восстанавливает количество хитов, равное урону, который должно было нанести это заклинание. Мифаллар имеет КД 20, 350 хитов и сопротивление ко всем немагическим атакам.
Любое Великое заклинание, которое требует повторного наложения, чтобы его эффект стал постоянным, требует второго заклинателя, способного накладывать заклинания 9-го круга. Поскольку арканист, из-за десятидневного периода восстановления, не может сам использовать силу Плетения, второй заклинатель должен потратить свою ячейку 9-го уровня, чтобы наделить мифаллар силой. После того, как связь арканиста с Плетением восстановлена, он может взять на себя остальную часть наложений, чтобы создать постоянный эффект.
Перенастройка с одного подготовленного вами Великого заклинания на другое требует десяти дней, в течение которых вы можете свободно заниматься любой угодной вам деятельностью, но вы не можете перенастроиться в течение той декады, что вы восстанавливаетесь после наложения предыдущего Великого заклинания.

Великие заклинания

Парящий остров Проктива
Вечное солнце Амаунатора
Огненная катаракта
Поток Дилювиаля
Ужасная засуха
Смертоносный ветер Толодина
Тварь о тысяче ног

Описание заклинаний

Вечное солнце Амаунатора

Воплощение (Нетерил)
Время накладывания: 8 часов
Дистанция: 3 км
Компоненты: В, С, М (мифаллар стоимостью 50 000 зм, расходуемый заклинанием)
Длительность: 24 часа

Заклинание создаёт ложное солнце в 3 километрах над головой, в области неба, которую вы можете видеть. Фальшивое солнце сияет с полуденной яркостью. Оно полностью перекрывает реальное солнце для любого наблюдателя в радиусе 240 километров от себя, делая невозможным наблюдение за истинным солнцем в течение всего срока действия заклинания.
Тратя ячейку 9-го уровня, чтобы усилить ложное солнце, каждый день в течение одного года, вы можете сделать его постоянным.

Парящий остров Проктива

Преобразование (Нетерил)
Время накладывания: 8 часов
Дистанция: 8 км
Компоненты: В, С, М (мифаллар стоимостью 50 000 зм, который должен быть вплавлен в центр новообразованного плавучего острова и не может быть удалён оттуда)
Длительность: 24 часа

Используя невероятную магическую силу, это заклинание срезает горную вершину, переворачивает и левитирует ее. Выберите участок местности со сторонами не более полутора километров. Эта область оказывается вырезана из земли, оставляя за собой идеально ровную поверхность. Затем участок поднимается на 500 футов (150 м) в воздух и переворачивается, показывая идеально ровную поверхность своей верхушки.
После этого вы можете действием перемещать парящий остров на количество футов, равное вашему модификатору Интеллекта, умноженному на 50. Вы можете левитировать его в любом направлении, но он должен оставаться в 150 метрах над землей. Через 24 часа плавучий остров медленно опустится на землю.
Если вы будете тратить ячейку 9-го уровня, чтобы заряжать мифаллар, каждый день в течение года, этот эффект станет постоянным. Любой заклинатель, у которого есть ячейка 9-го уровня, может зарядить мифаллар.

Огненная катаракта

Воплощение (Нетерил)
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вертикальный столб волшебного огня с рёвом падает с неба прямо на вас. Каждое существо в цилиндре с радиусом 100 футов и высотой 1000 футов, с центром на заклинателе, должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон огнём 15к10 и урон силовым полем 15к10, или половину этого урона при успехе.
Вы иммунны к урону от огня, но не к урону от силового поля этого заклинания и, будучи в эпицентре, совершаете свой спасбросок с помехой.

Поток Дилювиаля

Воплощение (Нетерил)
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (серебряный гонг стоимостью 500 зм)
Длительность: Мгновенная

Ударами в серебряный гонг вы вызываете бурный 100-футовый цилиндр воды радиусом 20 футов, с высоты 200 футов прямо на себя и на всё, что вас окружает (то есть 1 800 метров^3 воды). Такая масса воды, подкреплённая вызвавшей её магией, наносит огромный дробящий урон. Наибольший ущерб наносится в пределах 100 футов от вас, постепенно слабея по мере отдаления. Сами вы получаете лишь половину урона от силового поля этого заклинания, но должны совершить спасбросок Ловкости с помехой.

Кроме того, независимо от количества урона, в подобной массе воды можно просто утонуть, если той некуда будет стечь.
Каждое существо в радиусе 100 футов от вас должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает сумму урона, основанную на том, как далеко от вас оно находится. При успехе существо получает лишь половину этого урона.

Расстояние от источника – дробящий урон:
20 футов и ближе — 10 × уровень заклинателя
От 30 до 50 футов — 5 × уровень заклинателя
От 50 до 100 футов — 3 × уровень заклинателя

Ужасная засуха

Некромантия (Нетерил)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (сфера радиусом 150 футов)
Компоненты: В, С, М (щепотка порошка сухости)
Длительность: Мгновенная

Ужасное усыхание поражает большую площадь вокруг вас, вызывая высыхание органического вещества и водоёмов. В случае если водоём особо крупный или проточный, он не высыхает полностью, но теряет большое количество воды.
Сами вы не подвержены эффекту засухи, однако произнесение этого заклинания накладывает на вас свой особый эффект.
Каждое существо в радиусе 150 футов от вас должно сделать спасбросок Телосложения. Водные элементали и растительные существа совершают спасбросок с помехой. При провале существо получает некротический урон 24к8 или половину этого урона при успехе. Хотя вы сами и невосприимчивы к этому эффекту, вы должны сделать спасбросок Телосложения Сл 20. Если вы терпите неудачу, бросьте к6 и примените выпавший эффект в зависимости от результата:

к6

1. Вы страдаете от сильного обезвоживания и немедленно теряете сознание. Только *Высшее восстановление* или длительный отдых могут устранить этот эффект.
2. Ваша доминирующая рука становится иссохшей и непригодной для использования. Только *Высшее восстановление* может обратить этот эффект вспять.
3. Из-за невероятного напряжения вашего тела и разума вы впадаете в случайное (либо выбранное Мастером) бессрочное безумие (*Книга Мастера*, с.260).
4. Все волосы на вашем теле выпадают и больше не будут нормально расти. Ваша кожа увядает и стареет, как будто вы находились на солнце в течение 20 лет. Только *Высшее восстановление* устраняет эти эффекты.
5. Ваши глаза высыхают и разрушаются; вы слепнете. Магия, такая как заклинание *Регенерации*, может восстановить ваше зрение.
6. Вы страдаете от крайней и неутолимой жажды, подобной которой вы никогда не испытывали. Ничто, кроме *Высшего восстановления,* не может избавить вас от этого эффекта.

Смертоносный ветер Толодина

Воплощение (Нетерил)
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: На себя (сфера радиусом 100 футов)
Компоненты: В, С, М (череп гуманоида, умершего не более одной недели назад, расходуемый заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Во время произнесения этого заклинания череп гуманоида светится потусторонним зелёным светом, прежде чем обратиться в пыль. Пыль уносится ветром, и ветер начинает завывать вокруг вас жуткими голосами. Зелёные ветры окутывают область на 100 футов вокруг вас и кружатся с оглушительным звуком. Каждое живое существо внутри этой области должно совершить спасбросок Телосложения. Нежить и конструкты иммунны к этому воздействию. При провале, если у существа меньше 100 хитов, оно умирает.
Вы также должны совершить этот спасбросок, погибая при провале, если у вас меньше 100 хитов, и кроме того, независимо от успеха спасброска, ваш внешний вид резко меняется. Ваше тело становится истощённым, лицо измождённым, а глаза приобретают жуткий мистический зелёный блеск. Существа, которые видят вас в таком состоянии, получают интуитивное ощущение того, что вы совершили что-то ужасное и глубоко запретное. Этот эффект может быть скрыт магическими средствами маскировки или хорошим гриммом, но от него нельзя избавиться полностью. Даже *Высшее восстановление* или *Исполнение желаний* не могут обратить эти изменения вспять.

Тварь о тысяче ног

Воплощение (Нетерил)
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: На себя (сфера радиусом 2 мили)
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 12 часов

Вы манипулируете атмосферой, чтобы создать ужаснейший шторм, из которого случайным образом появляются торнадо и проходят по земле. Шторм формируется в течение 10 минут после произнесения заклинания. В любое время в шторме активны десять торнадо, каждый 15 футов в диаметре. Каждый торнадо касается земли в течение 1к6 × 10 минут; когда это длительность заканчивается, другой торнадо появляется в случайном месте в пределах шторма.
Любое существо попавшее в торнадо должно совершить спасбросок Силы, при провале подхватываясь им и уносясь ввысь потоками бурного ветра, наносящими ему 10к10 дробящего урона. Затем существо падает с высоты 100 футов, дополнительно получая полный урон от падения. Вы сами не подвергаетесь воздействию урагана, но по окончании его действия должны совершить спасбросок Силы с помехой со Сл 20. При провале уходящий шторм подхватывает вас, лишает сознания и уносит в случайном направлении (с 33% шансом - на план Воздуха).
Окончательное место, где вы окажетесь, остаётся на усмотрение Мастера.

Хотя список заклинаний 10 круга, приведённый здесь, весьма скромен, с позволения Мастера вы можете использовать соответствующие заклинания из редакции DnD 3.5, предварительно конвертировав их под реалии 5 редакции правил, поскольку именно в прежней редакции находился наиболее обширный из список.

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Что такое волшебники без их гримуаров, амбиций и эксцентричности? Начиная с того, как они создают свои книги заклинаний и ухаживают за ними, и до причуд, которые развиваются у них во время учебы, волшебники обладают уникальными качествами, которые делают их теми, кто они есть. Ниже приведены три таблицы, которые ориентированы на тайные традиции, представленные в этом сборнике, однако они могут быть использованы для любого волшебника, особенно если у кого-то есть определенный характер или предыстория.

Особенности гримуаров

Гримуар - самый важный предмет в имуществе волшебника. Хотя у каждого из них есть книга заклинаний, сами гримуары могут варьироваться по дизайну, форме и качеству материала. Приведённый ниже список предназначен для того, чтобы представить игрокам дополнительные опции для книг заклинаний в теме этого сборника.

к8 гримуаров

1 Нетронутый временем том, заполненный рисунками и записями о магии, планетах и других небесных телах.

2 Потрёпанный том, содержащий не только ваши заклинания, но и рассуждения о магии, от особенностей её практического применения до отношения к ней различных магов в разные времена.

3 Тяжёлый том, сшитый из толстых страниц, на которых начертаны символы, руны и зашифрованные надписи, понятные только вам.

4 Пыльная книга с мелованными страницами, на которых описано воздействие магии на тело и душу, а также ритуалы и заклинания, позволяющие контактировать с умершими.

5 Скетчбук, содержащий наброски рисунков и татуировок.

6 Набор гладких деревянных дощечек с вырезанными на них магическими формулами и символами, хранящийся в кожаном мешочке.

7 Длинный шёлковый свиток, закреплённый между двумя тяжёлыми каменными стержнями, на котором мелкой вязью записаны таинственные заклинания и описания потусторонних сущностей.

8 Небольшая толстая книга с магическими схемами и рунами, обитая по углам железом, поля которой исписаны заметками.

Варианты амбиций

Большинство волшебников посвящают свою жизнь изучению магии в погоне за той или иной целью или амбициями. Эти цели могут варьироваться от наращивания личного могущества, богатства и славы, до самозабвенного служения своему обществу или даже всему миру ради его процветания. Список ниже предоставляет игрокам дополнительные варианты амбиций для ваших волшебников в соответствии с тематикой этой книги.

к6 амбиций

1 Однажды вы подчините Вселенную своей воле и желаниям.

2 Ваши исследования откроют новую эру в теории и практике магических искусств.

3 Вы стремитесь занять главенствующее положение в своём обществе, достигнув мастерства в использовании магии.

4 Душа дорогой вам личности безвозвратно отошла в мир иной. Вы хотите вернуть её.

5 На изучение магии вас толкает ваше стремление к прекрасному и вы пытаетесь объединить магию и искусство, чтобы создать новую форму творчества.

6 Использование магии должно быть подчинено единственной цели — сохранению баланса в природе и в мире, и вы сделаете всё, чтобы сохранить этот баланс.

Варианты причуд

В то время как чародеи пользуются врождённой магией, а колдуны заключают договоры со сверхъестественными существами, волшебники неустанно трудятся, изучая различные формы магии. Поэтому волшебники часто настолько погружаются в исследования, что не замечают, как у них появляются маленькие привычки, становящиеся частью их личности. Список ниже содержит различные варианты причуд, которые могут помочь персонализировать вашего волшебника.

к8 причуд

1 Вы часто напеваете простые мелодии во время чтения или письма.

2 Вы не особо разговорчивы, но если разговор касается темы ваших исследований, заставить вас замолчать практически невозможно.

3 Будучи перфекционистом, вы стремитесь к тому, чтобы область знаний, которую вы изучаете, была безупречно организована и аккуратна.

4 Погрузившись в раздумья вы часто разговариваете с самим собой или обращаетесь к невидимому собеседнику, называя его по имени.

5 Вы часто засиживаетесь за своими исследованиями допоздна, а когда наконец засыпаете, громко храпите.

6 Вы храните при себе предмет, напоминающий вам о дне, когда вы впервые сотворили заклинание, такой как особая чернильница или обожжённая перчатка.

7 Во время умственной деятельности ваша энергия требует выхода и вы ходите из стороны в сторону, дёргаете ногой или покусываете кончик пера.

8 В любой ситуации вы машинально называете заклинания, которые были бы полезны в данный момент.

Групповое заклинательство

Одинокому волшебнику, чтобы призвать силы Ада, требуется не больше, чем взмах руки, но вернейший способ формировать реальность заключается во взаимодействии с другими. Когда несколько заклинателей одновременно работают над одним заклинанием, они могут приумножить его силу или даже наделить его дополнительными свойствами. Чтобы участвовать в групповом сотворении заклинания, каждый заклинатель должен знать и иметь подготовленным это заклинание. Каждый из заклинателей тратит ячейку и начинает сотворение заклинания со следующими преимуществами:

- Если заклинание требует концентрации, оно продолжается, пока хотя бы один из заклинателей поддерживает концентрацию, ни один из заклинателей не поддерживает концентрацию на другом заклинании и все заклинатели находятся в пределах 60 футов друг от друга. Если один из заклинателей потерял концентрацию на заклинании, но оно продолжило действовать, заклинатель может восстановить концентрацию бонусным действием.
- Время сотворения делится на количество заклинателей. Например, трое жрецов могут сотворить *Молебен лечения* за 3 минуты 20 секунд вместо 10 минут.

Дополнительные эффекты

Группа заклинателей может наделить заклинание следующими дополнительными эффектами:

- Если заклинание имеет определённый радиус действия или создаёт область воздействия, одна из этих областей удваивается за каждого заклинателя. Например, если 7 волшебников сотворяют *Поиск предмета*, то предмет может быть почувствован на расстоянии до 64000 футов (19.5 км) вместо 1000.
- Если заклинание может стать постоянным, если его сотворять на одном и том же месте каждый день в течение года, как *Круг телепортации*, участие в его сотворении каждого заклинателя считается за один день. Так пятеро волшебников могут сделать *Круг телепортации* постоянным за 73 дня вместо 365.
- Время действия заклинания удваивается за каждого заклинателя после первого. Например, 4 друида могут увеличить действие *Превращения* до 8 часов ((1×2)×2).

Также

Члены группы могут фокусировать свою энергию на нескольких из этих преимуществ одновременно. Группа из 10 волшебников, сотворяющая *Призыв малых элементалей*, может силами пяти волшебников увеличить длительность заклинания до 16 часов и силами пяти других увеличить дистанцию до 2880 футов. Сотворение заклинания займёт 1 ход и оно будет длиться, пока хотя бы один из заклинателей поддерживает на нём концентрацию и другие члены группы не концентрируются на других заклинаниях.

Дополнительные заклинания

Ниже представлен список заклинаний, расширяющий возможности волшебников и других заклинателей, имеющих к ним доступ. После названия заклинания указан список классов, которые могут его использовать.

Список заклинаний

1. Обнаружение жизни
2. Гравитационный колодец
3. Металлические копья
4. Копьё души
5. Призыв конструкта
6. Железная стена
7. Деревянная стена

Обнаружение жизни
(бард, жрец, друид, паладин, следопыт, чародей, колдун, волшебник)
1 уровень, прорицание
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Во время длительности заклинания вы узнаёте о присутствии зверей, гуманоидов и растений в пределах 30 футов, а также узнаёте их местоположение. Заклинание проницает большую часть барьеров, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или земли.

Гравитационный колодец
(чародей, волшебник)
9 уровень, вызов
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (свинцовый или железный шарик)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете маленькую бусину мощной гравитации в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Все существа в пределах 30 футов от бусины должны совершить спасбросок Силы. Существа, провалившие спасбросок, притягиваются на 30 футов к бусине, становятся опутанными и получают 12к8 урона силовым полем. Существа, преуспевшие в спасброске, получают половину урона и их скорость снижается вдвое. В конце каждого своего хода опутанное существо может повторять спасбросок, при успехе оканчивая на себе эффект. При провале существо получает 6к8 урона силовым полем и остаётся опутанным.
Если существо умирает, находясь под действием этого заклинания, его затягивает внутрь бусины до окончания действия заклинания.

Металлические копья
(жрец, друид, чародей, колдун, волшебник)
1 уровень, вызов
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте негромкий рокот под ногами существа или на стене рядом с существом и из поверхности мгновенно вырастают шесть металлических копий, пронзающих цель. Выбранное вами существо Большого или меньшего размера в пределах дистанции должно совершить спасбросок Силы. При провале оно получает 1к10 колющего урона и становится опутанным. При успехе существо получает половину урона и не становится опутанным. Существо может действием повторять спасбросок, оканчивая на себе эффект при успехе. Если существо проваливает спасбросок, оно получает дополнительно 1к10 колющего урона и остаётся опутанным.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, первичный урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше первого.

Ланцет души
(жрец, чародей, колдун, волшебник)
2 уровень, некромантия
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Действием вы вырываете часть души одного существа, чтобы нанести урон другому. Выберите двух существ, которых вы можете видеть в пределах дистанции. Одно из существ становится первой целью, а другое второй. Оба существа должны совершить спасброски Мудрости. При провале первое существо получает 2к8 некротического урона, теряя часть своей души. Второе существо при провале получает 1к8 некротического урона, когда в него врезается осколок души первого существа.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон обеим целям увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Призыв конструкта
(волшебник)
5 уровень, вызов
Время сотворения: 1 минута
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (маленькая металлическая фигурка существа, горсть металлических обломков и горсть шестерёнок)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете слугу-конструкта. Выберите зону размером с 10-футовый куб в пределах дистанции. Конструкт, показатель опасности которого равен 5 или ниже, появляется в незанятом пространстве в пределах 10 футов от неё. Конструкт исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Конструкт дружественен к вам и вашим спутникам, пока заклинание активно. Совершите проверку инициативы за конструкта, и он будет совершать свои собственные ходы. Он подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, он защищается от враждебных существ, но действий не совершает.
Если ваша концентрация нарушена, конструкт не исчезает. Вместо этого вы теряете над ним контроль, и он становится враждебным к вам и вашим спутникам, и может напасть. Неуправляемый конструкт не может быть отпущен вами, но он исчезает через 1 час после того, как был призван.
Параметры конструкта есть у Мастера.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, показатель опасности увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Железная стена
(чародей, колдун, волшебник)
6 уровень, вызов
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (кусок железной руды и горсть железных обломков)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Немагическая стена из кованого железа появляется в точке в пределах дистанции. Стена имеет толщиу в 6 дюймов (15 сантиметров) и составлена из десяти плит 10 × 10 фт. Каждая плита должна соседствовать как минимум с одной другой плитой. В качестве альтернативы, вы можете создать плиты 10 × 20 фт., но толщиной только 3 дюйма (7,5 сантиметров).
Если стена при появлении проходит по пространству существа, это существо выталкивается по одну из сторон стены (на ваш выбор). Если существо со всех сторон окружается стеной (или стеной и другой сплошной поверхностью), это существо может совершить спасбросок Ловкости. При успехе оно может реакцией переместиться на расстояние, равное своей скорости, чтобы не быть окружённым стеной. Стена может иметь любую форму, но не может занимать одно пространство с существами и предметами. Стена не обязана быть вертикальной, и не обязана целиком покоиться на твёрдом основании. Однако, она должна сливаться с существующим камнем, опираясь на него. Таким образом, вы можете создать этим заклинанием мост через пропасть или наклонный спуск.
Если вы создаёте пролёт длиной больше 20 футов, вы должны уменьшить вдвое размер каждой плиты, чтобы создать опору. Вы можете придавать стене грубую форму, создавая бойницы, зубцы, и так далее.
Стена является предметом, изготовленным из железа, которому можно причинить урон и, тем самым, пробить. У каждой плиты КД 17 и по 50 хитов за каждый 1 дюйм (2,5 сантиметра) толщины. Уменьшение хитов плиты до 0 уничтожает её, и по решению Мастера, может вызвать обвал смежных плит. Если вы поддерживаете концентрацию на этом заклинании в течение всей длительности, стена становится постоянной, и с этого момента её уже нельзя будет рассеять. В противном случае стена исчезает, когда заклинание будет окончено.

Деревянная стена
(друид, чародей, волшебник)
6 уровень, вызов
Время сотворения: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (горсть кусочков коры)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену из твёрдых, прочных, двигающихся стволов деревьев, украшенных толстыми ветвями, листьями и корнями. Стена появляется на твёрдой поверхности в пределах дистанции и остаётся там на время длительности заклинания. Стена может быть длиной до 60 футов., высотой до 10 футов и толщиной 5 футов. Вместо этого вы можете создать кольцо диаметром 20 футов., высотой 20 футов и толщиной 5 футов. Стена блокирует обзор.
Если стена при появлении проходит по пространству существа, это существо должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает 7к8 дробящего урона, или половину этого урона при успехе.
Существа могут проходить сквозь стену, но медленно и испытывая боль. За каждый фут перемещения через стену существо должно потратить 4 фута перемещения. Кроме этого, когда существо впервые в ход входит в пространство стены или заканчивает там ход, оно должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает 7к8 дробящего урона, или половину этого урона при успехе.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше шестого.